

JOC FULL KANE & LYNCH: DEAD MEN

ÎN CARE DOI EVADAȚI LUPĂ PENTRU A RĂMÂNE ÎN VIAȚĂ

LEVEL

PRIVIND LA
PORTILE
INDUSTRIEI

RETRO
UNDYING

KICKSTARTER
SAU PARIUL PENTRU
PARADIS

THE CREW

COMPANY OF HEROES 2

CIVILIZATION V
BRAVE NEW WORLD

DRAGON'S DOGMA
DARK ARISEN

MOTOGP 13

DEADPOOL

SANGFROID

NEVERWINTER

AUGUST 2013

Pret: 15,90 lei



01308

5948490 250909

21-25 august 2013
www.level.ro



LEVEL

3D Media Communications SRL
Str. N.D. Cecea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268-415158, 0744-754963,
0723-578511 (număr portabil în rețeaua Orange)
Fax: 0268-415158
E-mail: level@level.ro
(SMS: 1502-1498)

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-puf:
Mircea Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioian@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licherdopog (Caleb)
Marius Nicolae (ncv)
Ovidiu Manciu (Aidan)
Radu Sorep

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafici și DTP:
Ramona Vîntilăescu (ramona@level.ro)

Publicități:
Leontie Mărginean (leontie.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeaș (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicoluș Anghel (nicoluș.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresă pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

NOTLINE abonamente:
0268-415156, 0368-415030
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

 **LEVEL** este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

 **LEVEL** este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de auditare
conform Statutului Național de Auditare.
Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august
2011 - august 2012), **LEVEL** are 74.000 cititori/ediție.

DE VARĂ

În general, luna august nu este o lună prea bună pentru joacă. Cel puțin, nu când sunt 50 de grade la umbra monitorului sau televizorului, după căz. Faceți ca noi, mai iești la un munte, o mare sau cumpărați-vă aparete de aer condiționat. Noi am ales marea, iar banii de aparat am preferat să-i dăm pe băuturi răcoritoare, dar fără mai mult de 5% alcool. Deh, am mai îmbătrânat și noi...

În orice caz aveți ce citi și în această ediție, pe care am încercat să-o transformăm într-un partener de drumnăță căt mai bun. Dacă am reușit, voi decideți. Vouă nu vă mai rămâne decât să profități de vacanță sau concediu și să vă întoarceți acasă cu baterile încărcate pentru că, din septembrie, urmează să avem parte de o toamnă plină de jocuri și apariții importante în materie de hardware. A.k.a noi console.

Până atunci, noi vom da o fugă și până la gamescom, evenimentul care transformă anual orașul german Köln în capitala mondială a jocurilor. Nu de alta, dar parcă nu ne-am văzut cam de multișor cu prietenii noștri din industrie, iar berile împărțite cu mulți dintre ei au produs efecte dintre cele mai benefice pentru singura revistă de jocuri video din România. Oh, și-o să ne jucăm pentru voi puțin Wolfenstein: The New Order, The Evil Within, Watch_Dogs, Mad Max, The Witcher 3... Interesant, neh? Also, n-ar strica ca în perioada 21-25 august să stați cu ochii și pe site-ul nostru, ba chiar și pe pagina noastră de facebook. Articol mare în următoarea ediție a revistei, adică în prima (săptămână?) jumătate din luna septembrie. Pa-pa!

■ KIMO



KiMO

- 1 Brave New World
- 2 Deadpool
- 3 Company of Heroes 2



cioLAN

- 1 Company of Heroes 2
- 2 Deadpool
- 3 The Swapper



Marius Ghinea

- 1 Brave New World
- 2 Sang-Froid
- 3 Company of Heroes 2



ncv

- 1 Sang-Froid
- 2 The Swapper
- 3 Gunpoint



Radu Sorop

- 1 The Swapper
- 2 Gunpoint
- 3 Brave New World



Aidan

- 1 Deadpool
- 2 Company of Heroes 2
- 3 MotoGP 13



REVIEWS CUM NOTĂM

În cadrul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută din următoarele criterii: rezultat final dat de mediu notelor acordate pe categoriile Grafic, Sunet, Gamemode, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce conștiuș, am decis și nu mai încărcau căștiga tehnică cu prea multe detaliu. Noile finale spune că...

24 COMPANY OF HEROES 2

56 MOTOGP 13

Draci pe două roți.

36 BRAVE NEW WORLD

Despre curajosi și lumi și noi.

10 LA PORTILE INDUSTRIE

Got game?

16 KICKSTARTER

Partea pentru parada.

80 UNDYING

O aventură nemuritoare.

KANE & LYNCH DEAD MEN

Prințul candidat la camera de gazare este Adam „Kane” Marcus. Fost mercenar, soț și părinte, actualmente pușcăriș care și-așteaptă cimitîngul executiui. Drama lui Kane s-a declansat cu mult timp în urmă, în momentul în care fiul său de doi ani a împușcat accidental cuarma pe care fiecare american de bună credință o ține ascunsă sub pernă. Incapabil să treacă peste reprourile soției și peste sentimentul acut de vină, Kane a rezolvat problema ca orice barbat întreg la minte. A pornit-o la galop pe drumul către autodistrugere. Și-a dat demisia, a

trecut granița și s-a alăturat unui grup de mercenari sud-americani, The7. Pentru o vreme, iucările au mers bine, banii au curs, revoluțiile s-au ținut lângă, recolta de dictatori a fost deosebit de bogată. Altfel spus, Kane și clica lui au prosperat. Din nefericire, „job-ul” care ar fi trebuit să le asigure o bătrânețe în lux și trăndăvea a luat-o razna și The7 s-a transformat (aparent) în The1. Ghinionul lor, bucuria lui Kane, care, crezând că fostii lui tovarăși de nelegături au intrat în solda lui El Comandante din Ceruri, s-a dat la fund cu o valiză plină cu diamante legătă de gât. La scurt timp după, ghinionul Kane cade în mâna autorităților și căștigă un bilet din Veșnicile Jungle ale Vântători.

Povestea lui James Seth Little, cunoscut colegilor de celulă drept „Lynch” este mai puțin spectaculoasă.

Individul este un psihopat care și-a moartă soția și susține cu tărie că nu-i amintește de acest mic amânat.

De vină, zice-se, ar fi schizofrenia. Judecătorii nu s-au

lăsat impresionați și i-au recomandat un tratament medicamentos urmat de o injecție letală și o terminare de terapie la Mariele Psiholog din clinica Edenuil.

Kane & Lynch: Dead Men Incepe în forță cu cea mai spectaculoasă evadare. Ever. Film,



joc sau văd de-al doilea condamnat pentru furul unei găini. Mai cu vână decât evadările clasice din Vestul Salibatic. Adam „Kane” Marcus, fostul mercenar părăsit de noroc și de nevastă sta cimitîng în dubita care-l transportă spre eternitate și silabisetă o scrisoră adresată fiicei sale. Șiru gândurilor îi este interupt de figura banală a unui ochelarist (de drept) comun, care îi roagă respectuos să bage capul la cutie, căci iucările grozave și explozive se vor întâmpina în următoarele cinci minute. Și mare dreptate a avut. Filmuleul introductiv, absolut spectaculos, și prima misiune sunt unele dintre cele mai cinematice momente din istoria jocurilor. Dubita își ia zborul, polițiștii viermule în jurul tău (Kane), trupele SWAT dă năvală, un elicopter întregescă hoasul și, în toată această babilonie, un individ mascat își găsește timp să-ți arde una peste bot cu patul AK-ului, risipindu-ți astfel orice iluzie asupra finalului poveștii.

Ca gameplay, Kane & Lynch: Dead Men nu se îndepărtaază de o rețetă mai veche decât lumea, iar cel mai mult într-o liniă sunt de părere că producătorul nu și-a dus în mod exemplar misiunea la capăt, drept pentru care a fost împușcat cu un 7. Totuși, nu este de loc un action râu, rămâne mai bun decât al doilea joc din serie, iar povestea unică a celor doi nelegătăți, dar mai ales modular în care ea ne este oferită, face toții bani. Are și multiplayer, dacă vă interesează, inclusiv co-op. Așadar, la treabă.



06 ȘTIRI

CULTURA GAMERISTICA

- 10 PRIVIND LA PORȚILE INDUSTRIEI
- 16 KICKSTARTER SAU PARIUL PENTRU PARADIS

PREVIEW

- 20 THE CREW

REVIEW

- 24 COMPANY OF HEROES 2
- 32 DEADPOOL
- 36 CIVILIZATION V: BRAVE NEW WORLD
- 46 DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
- 50 BORDERLANDS 2: TINY TINA'S ASSAULT ON DRAGON KEEP
- 52 THE WALKING DEAD: 400 DAYS
- 56 MOTOGP 13
- 60 THE SWAPPER
- 62 MAGRUNNER: DARK PULSE
- 64 SANG-FROID
- 68 CITIES IN MOTION 2
- 70 GUNPOINT

INDIE

- 72 KENTUCKY ROUTE ZERO: ACT II

LOST & FOUND

- 74 SHIN MEGAMI TENSEI: STRANGE JOURNEY

FREE2PLAY

- 76 NEVERWINTER
- 79 MINI GAMES

RETRO

- 80 UNDYING

LOAD

- 88 SILENT SERVICE

SOFTWARE

- 90 GAMELEON: PROMOTORUL GAMIFICARII DIN CLOUD

HARDWARE

- 94 ASUS GEFORCE GTX 770 DIRECTCU II OC
- 96 GENIUS MAURUS X

97 COPERTA DVD

- 99 NEXT ISSUE

JOCE FULL

GAMES



EXISTĂ ȘANSA SĂ PUTEM VINDE JOCURILE ACHIZIȚIONATE VIA STEAM

Asta dacă îl acordăm crezare lui Eva Hoffschulte, unul dintre membrii The Federation of German Consumer Organisations, care, recent, a declarat că organizația din care face parte va intenția să impună dreptul de a revinde orice program achiziționat în format digital, însă, din păcate, compania americană refuză în continuare să le ofere utilizatorilor Steam acest drept. Asădăr, un proces ar putea să-i facă să se răsgândească.

„Nu vă putem spune cu exactitate când anume ar putea începe procesul; credem că va avea loc până spre sfârșitul acestui an. Până atunci, suntem de părere că cei de la Valve Software nu se vor grăbi să înceapă să respecte legea europeană. Dar acum avem șanse reale să câștigăm, iar astfel să le dăm utilizatorilor Steam opțiunea de a vinde jocuri între ei”, a declarat Eva Hoffschulte.

MAD HATTER CONFIRMAT PENTRU BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Warner Bros. are plăcerea se ne prezintă un alt personaj pregătit să-l înfrunțe pe Cavalerul Negru, și anume Mad Hatter. Conform celor menționate de producători, acesta va invita neopoliticos o anume fătuică să-i fie nouă Alice (omul este obsedat de povestea Alice in Wonderland), iar Batman se va vedea pus în situația de a vizita un Wonderland real zat în stil Arkham pentru a o salva.

Batman: Arkham Origins va fi publicat pentru Windows PC, PlayStation 3, Xbox 360 și Wii U la finele acestui an și va beneficia de cel puțin un mod multi-

player, care ne va permite să butonăm jocul și de parte lui Joker, Bane, Killer Croc, Deadshot, Firefly, Black Mask, Copperhead și Deathstroke.

Acțiunea jocului va fi plasată înainte de primele două titluri din seria Arkham, prezintându-ne un personaj principal neexperimental în arta de fracturare a oaselor. De asemenea, dacă sunteți interesați să plasați o precomandă jocului, atunci ediția de Windows PC este disponibilă pentru 49.99 euro, în timp ce versiunea de console costă 59.99 euro.



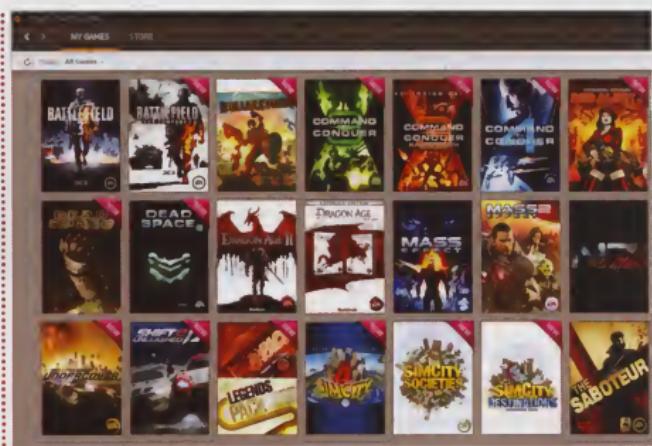
id SOFTWARE: RAGE NU ESTE MORT, IAR DOOM 4 A FOST RELUAT DE LA ZERO

Chiar dacă reprezentanți ai Bethesda Softworks au declarat că posibilitatea dezvoltării unui sequel pentru RAGE de către studiourile id Software nu este foarte mare, afișăm că Tim Willits este de altă părere: studioul pentru care lucrează se va întoarce la franeza sa post-apocaliptică și va realiza o continuare pentru mult subapreciatul first-person shooter, indiferent sub ce formă va veni aceasta.

„Momentan, nu facem nimic în acest sens, însă atunci când am gândit universul RAGE, l-am realizat de așa manieră încât să ne fie ușor să revenim în el. Suntem încă mândru că am realizat ceva diferit – nu a fost deloc asemenea jocurilor pe care le-am realizat în trecut”, a mai precizat Tim.

De fapt, cei de la id Software nu se vor ocupa de nimic altceva prea curând, cu excepția lui DOOM 4, proiect care a fost reluat din nou de la zero, fiindcă cea mai nouă versiune a sa nu a reușit să îndeplinească așteptările factorilor de decizie.





PESTE 50 DE MILIOANE DE UTILIZATORI PENTRU ORIGIN

Electronic Arts anunță că platforma sa de distribuție, Origin, a reușit să depășească bariera de 50 de milioane de utilizatori. Pare-se că, în doar șase luni de zile, numărul utilizatorilor ce au hotărât să utilizeze acest serviciu a crescut cu 10 milioane,

făcând astfel ca Origin să devină principalul rival pentru platforma dezvoltată de amicii de la Valve Software, Steam.

Nu-i deloc râu pentru un serviciu ce a fost lansat acum 2 ani, nu?



MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD 2 ANUNȚAT OFICIAL

Company a confirmat că studiourile

Digitalmindsoft se ocupă de dezvoltarea jocului Men of War: Assault Squad 2. Programat pentru ultimul trimestru din 2013, Assault Squad 2 va beneficia de noi hărți multiplayer (1v1, 4v4), precum și de un nou mod 8v8, gândit special pentru a da mai multă culoare luptelor dintre jucători, producătorii promitând bătălii spectaculoase la o scară foarte mare.

Pe lângă campania propriu-zisă, componenta de joc solo va beneficia și de misiuni de tip skirmish, ce le

vor permite jucătorilor să participe la bătălii extreme cu tanuri sau misiuni de tipul stealth, unde vom dispune de oportunitatea de a controla echipe de luptă.

Motorul grafic a fost și el îmbunătățit, acesta integrând acum tehnologii precum suport pentru Multicore, Advanced Shader Technology, o interfață nouă și un sistem AI mult mai bun. De asemenea, producătorii au confirmat că modurile multiplayer vor putea fi buzonate via Steam.

INQUISITION VA ACCEPTE SALVĂRILE DIN PRIMELE DOUĂ TITLURI DRAGON AGE



Cum toamna anului viitor ne va oferi posibilitatea să ne bucurăm de un nou joc Dragon Age, studiourile BioWare ne sporesc că lucrează la implementarea unui sistem care le va permite jucătorilor să porțeze salvările din titlurile anterioare în Inquisition.

Action RPG-ul Dragon Age III: Inquisition va fi lansat în toamna anului 2014 pentru console și Windows PC și va beneficia de tehnologia oferită de motorul grafic dezvoltat din Frostbite 3.

Conform celor declarate, Inquisition va permite jucătorilor să dețină propriul castel, vine cu foarte multe opțiuni de personalizare, în cluda faptului că singura rasă confirmată până la ora acestei este reprezentată de oameni și va permite modificarea insotitorilor. În plus, dacă dăm crezare spuselor lui Jon Perry – cinematic designer BioWare –, un întreg nivel în Dragon Age 3 este comparabil ca mărime cu toate nivelurile din Dragon Age 2 la un loc.



CRYSTAL DYNAMICS DEZVOLTĂ UN SEQUEL PENTRU TOMB RAIDER

Square Enix a confirmat că studiourile Crystal Dynamics se ocupă de dezvoltarea unui sequel pentru Tomb Raider (2013), însă fără a preciza alte detalii cu privire la joc sau o dată de lansare. Cert este că viitorul titlu a fost gândit din start pentru a fi lansat pentru următoarea generație de console și, foarte probabil, va vedea lumina zilei și pe PC.

CD PROJEKT RED SE EXTINDE ÎN CRACOVIA

Producătorul seriei The Witcher a deschis un nou studio în Cracovia, Polonia. Această nouă echipă se va alătura procesului de dezvoltare a jocurilor The Witcher 3: Wild Hunt și Cyberpunk 2077, Adam Badowsky – boss-ul CD Projekt RED – declarând următoarele: „Un studio nou, noi oameni și o altfel de energie – suntem implicați în multe proiecte și suntem ex-

trem de încântați să ne folosim de potențialul Cracoviei. Ne dorim să dezvoltăm RPG-uri din ce în ce mai bune, iar noul studio este un alt pas mare în această direcție. Cracovia, unul din centrele culturale și științifice ale Europei, este un loc cu adevărat special, ce-i va lăsa amprenta asupra jocurilor noastre viitoare.”



ŞOC ȘI GROAZĂ: OUTLAST ARE DATĂ DE LANSARE



Outlast este primul joc dezvoltat de studiourile Red Barrels, este motorizat de Unreal Engine 3, iar accentul cade pe elementele ce au făcut din Amnesia unul dintre jocurile noastre preferate: stealth, clauzofobia, panică, mai multă panică și câteva puzzle-uri interesante. De altfel, cofondatorii studiourilui, Philippe Morin și David Chateauneuf, au declarat că sursa lor principală de inspirație este tocmai jocul produs de studiourile Friction Games.

Outlast va fi lansat via Steam în data de 4 septembrie la prețul de 19,99 euro.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER A FOST AMÂNAT

Bethesda Software a confirmat prin vocea lui Pete Hines că data de lansare a first-person shooter-ului Wolfenstein: The New Order a fost modificată, jocul dezvoltat de studiourile Machine Games urmând a fi lansat, cândva în 2014*. Motivarea vicepreședintelui Bethesda constă în faptul că dezvoltarea simultană a jocului pentru toate cele 5 platforme nu este chiar un lucru foarte ușor, iar compania își dorește ca acest titlu să devină cel mai bun din serie. Wolfenstein. Orice, numai să nu-l transforme într-un RPG ieftin. Ne mulțumim și cu un FPS purăngă.



ROMÂNIA VA GĂZDUI CAMPIONATUL MONDIAL DE SPORT ELECTRONIC

Federatia Internațională de Sport Electronic (International eSport Federation) anunță desfășurarea Campionatului Mondial de Sport Electronic la București, după ce, vreme de patru ani, acesta a avut loc în Coreea de Sud. Evenimentul, organizat împreună cu Liga Jocurilor Profesioniști (Professional Gamers League - PGL), este susținut de Romtelecom, în calitate de partener principal. Competiția va avea loc între 31 octombrie și 4 noiembrie 2013, în Sala Polivalentă.

„După o serie de discuții privind posibilitatea de organizare a evenimentului pe alt continent, dar și gradul de accesibilitate pe care îl presupune o locație europeană, am decis că Bucureștiul să găzduiască Campionatul Mondial de Sport Electronic în 2013. În România ne bucurăm de sprijinul Ligii Jocurilor Profesioniști și al președintelui acestora, Silviu Stroie, precum și de sprijinul Ministerului Internelor și Sportului, prin persoana domnului Ministru Nicolae Bănicioiu”, a declarat Won-Suk Oh, secretar general al Federatiei Internaționale de Sport Electronic.

Silviu Stroie, președintele Ligii Jocurilor Profesioniști, este membru în board-ul Federatiei Internaționale de Sport Electronic. Poziția de președinte al Comisiei Internaționale de Arbitri din cadrul federatiei, pe care acesta a obținut-o la finalul anului trecut, vine ca o confirmare a eforturilor sale și ale ligii, de formare și educare a pieței de gaming din România, din ultimii 10 ani.

„Faptul că votarea mea în board-ul Federatiei Internaționale de Sport Electronic este urmată de numirea României ca țară gazdă a Campionatului Mondial de Sport Electronic nu face decât să confirme încă o dată munca depusă anii de-a rândul. Vom



continuă să dezvoltăm acest domeniu, să creștem comunitatea de gaming și să aducem sportul electronic pe aceeași poziție cu alte discipline sportive din România”, a spus Silviu Stroie.

La eveniment vor participa 270 de persoane din 46 de țări. Competiția masculină are două discipline – League of Legends, dotată cu premii în valoare de 27.000 de dolari, și Alliance of Variant Arms (A.V.A.), care oferă premii de 18.000 de dolari, iar în competiția feminină vor exista două discipline – StarCraft 2 și Tekken Tag Tournament 2.

Totodată, în cadrul campionatului va avea loc Adunarea Generală a Federatiei, unde se va vota aderarea noilor membri, precum și un congres internațional la care se vor înțălni cele mai mari companii din industrie, cu prezență globală, pentru a discuta despre dezvoltarea actuală și viitoarea a sportului electronic, la nivel mondial.

Calendarul evenimentelor majore de sport electronic din acest an:

14 - 15 septembrie: DreamHack București 2013, Sala Polivalentă;

31 octombrie - 4 noiembrie: Campionatul mondial de sport electronic, Sala Polivalentă.

MICROSOFT SE GÂNDEȘTE SĂ REDUCĂ PREȚUL CONSOLEI XBOX ONE

Alături de Examiner că cei de la Microsoft se gândesc că n-ar fi o idee prea bună ca viitora consolă Xbox să ajungă pe raftul magazinelor de specialitate la prețul de 500 de euro, motivând că ideea acestui preț „premium” î-a apărținut în totalitate lui Don Mattrick, fostul șef Xbox One. De fapt, întreaga strategie de marketing a fost construită pornind de la acest preț, spun capii Microsoft, lăsând să se înțeleagă că vizionarea lui Don, care a plecat (zburat?) din companie imediat după fiasco-ul de la E3, nu a coincis și cu a lor. Poftim!



CARE ESTE JOCUL ACESTEI GENERAȚII?

Se pare că această întrebare s-a gândit să ne ofere răspunsul reprezentanților Amazon UK, aceștia găzduind în perioada 1 iunie - 4 august un sondaj de opinie pe această temă. Au fost selectate foarte multe titruri, însă finalistele au fost următoarele: Mass Effect 2, Batman: Arkham City, Far Cry 3, BioShock Infinite, The Last of Us, The Walking Dead, Metal Gear Solid 4, Fallout 3, Grand Theft Auto IV, BioShock, Portal 2, Super Mario Galaxy, Uncharted 2, Red Dead Redemption, Call of Duty 4: Modern Warfare și The Elder Scrolls V: Skyrim.

Dintre toate, action RPG-ul dezvoltat de studiourile Bethesda Softworks, The Elder Scrolls V: Skyrim, a fost desemnat câștigător, fiind urmat de Last of Us, Uncharted 2 și Red Dead Redemption. Discutabil?

SCENARISTUL SERIALULUI BATTLESTAR GALACTICA LUCREAZĂ ÎMPREUNĂ CU SONY SANTA MONICA LA UN NOU JOC

Michael Angelis, scenaristul serialelor de televiziune Dark Angel, Battlestar Galactica și Caprica, a fost provocat de Sony să lucreze, împreună cu studiourile sale din Santa Monica, la un joc despre care nu pot să spune cu măna pe înțimă că nu este God of War.

Mărturisirea îi aparține chiar lui Angelis, care a tăntuit să precizeze la această ediție de Comic-Con că lucrează la un nou proiect, alături de o echipă formată din 150 de persoane, în mare parte responsabile de jocul God of War: Ascension. Proiectul nu a fost confirmat oficial de reprezentanții Sony, iar alte detalii nu au fost oferite în acest moment. Să fie SF?



PRIVIND LA PORȚILE INDUSTRIEI

Ciocănim sau dăm buzna?

Mă întreb oare cătă dintre noi, ăștia care res-piră Level, ne-am gândit la un moment dat să facem un joc. Mă întreb pentru că, dacă am ajuns cu gândul până în acest punct, am fost cu siguranță păliți, căci o dată, de o idee genială, întotdeauna era și genială, care ne-a măcăntat noptile. Când apare, începem să cădîm în jurul ei și să dezvoltăm în minte un întreg joc. Acest proces este atât de frumos și de intens, încât par că tot creierul lucrează la unison. E ca un rush nebunesc, mai ales când toate celelalte idei par că se potrivesc mănușă peste cea de bază. Dacă nu vă s-a întămpinat până acum, însă ideea de game developer vă face cu ochiu; nu vă faceți griji, o să vă se întâmpile. Trebuie doar să nu vă omorăți ideile în fașă, să le alimentați până se transformă în furtună, apoi să le lăsați să facă ravagii. În acel momente, luati o foală și un pix sau deschideți un document, dacă puteți scrie la fel de repede la tastatură, pentru că e păcat să vă lăsați construcțiile de acest tip să dispară în negura mintii fără a le face o schiță. Mie mi se întâmplă cam o dată pe an, iar ultima oară declaratorul a fost artwork-ul folosit aici ca start de articol. Mulțumesc Roberta Flores (*Dynamaito) pentru inspirație. Îl puteți găsi celelalte creații pe Deviantart. Într timp, a mai terminat două planșe, în care puteți admira alte 4 personaje ale acestui joc imaginar. Pasiunea mea legată de universul Game of Thrones sau, pentru cei mai pretențioși, A Song of Ice and Fire, s-a combinat aici cu cea legată de

jocurile, cum le spune mama, cu bătăi și împreună și adă foc mintii. Zile la rând am stat cu ochii în această imagine, cu controllerul în mână, construind ceea ce mie îmi părea cel mai bun fighting game al tuturor timpurilor. Sună atât de multe personaje interesante în aceste cărți/filme, atât de multe pe care ai vrea să le vezi într-un duel. Fie! O luptă până la moarte. Numai din acest punct de vedere ai putea să te pierzi cu zilele imaginând ce și cum, iar cum cu fiecare nou volum/se-

riu sunt introduse atât de multe altele, m-am gândit că și jocul ar putea fi dezvoltat astfel încât să reflecte cronologia poveștilii. În lista de luptători a primului joc să găsim doar personajele care au pus mâna pe „sabie” în primul volum al cărții/seriei. Bineînțeles, faptul că se moare pe capete ar priva următoarele titluri de unele dintre cele mai puternice și iubite/urărite personaje, dacă și urmări să găsim o modalitate să le aduc în apol, o chichiță, ceva, în tot acest univers enorm, care să-mi



CHOOSE YOUR CHARACTER!



dea posibilitatea să le (re)introduc, oarecum neforțat. În cel mai rău caz, arunc o arenă, separată de modul story, imaginată de către copii, străneșteți cuiiva, vă alegeti voi ai cui, care discută aprins despre cine ar fi cîșgădat voi cădu personaje care nu s-au intersectat, oindoraș s-ar lăua în trăntă.

Cum actorii din film nu se asemână cu personajele descrise în cărți (de obicei sunt mult mai frumoși), și făcut în așa fel încât în joc versiunile alternative ale lor să schimbe mai mult decât costumele.

ale lor să schimbe mai mult decat costumele. Înafățu și să se schimbe cu totul și să fie că mai aproape de cele imaginale de George R. R. Martin în cările lui. Fan service adevărat. Apoi, pentru că doar am că jocul să iașă în evidență și prin altceva, am încercat să reinventez roata. În primul rând mi-am plăcut să fie o carte mai realistă decât noastră, conținând

Gunpoint, Spelunky și Hotline Miami sunt cele mai cunoscute titluri create in Game Maker



Create games 80% faster.

ZERO BUTTONS

• Căre un fighting game tacticizat cu un control simplificat ar fi apreciat de comunitate?



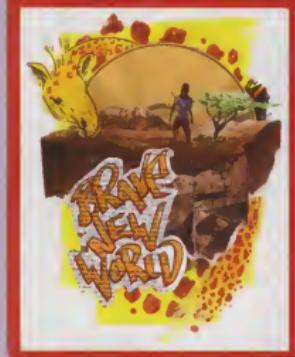
Spelunky, un alt indie de calitate făcut de un singur om.



ală impuls, să existe frecare, acțiune și reacție. Toate acestea având darul de a creațe imersiune și de a dă deosebită loviturilor. Cuplate cu vibrații lucrate atent... Aș fi introdus și o bară de energie și aș fi dat o importanță crescută blocajelor și eschivelor, în speranța că aceste opțiuni să ducă la lupte mai tacticizate. Piese de tensiune. Aceste posibilități extinse ar fi complicații destul de mult modul de control, așa că am încercat să eficientizez și să simplific. Aș fi dorit ca toate loviturile să fie executate cu maneta din partea dreaptă a gamepad-ului, iar rezultatele mișcărilor să fie căt de cât logic; o rotire de sus în jos să ducă la o lovitură descendentală pe plan vertical; o mișcare bruscă înspre adversar să rezulte într-o impungere și așa mai departe. Ai nevoie de alte planuri (orizontal, diagonale), poti oriândițe să apăsați unul din butoanele L sau R și mișca manetă. Tot unul dintre aceste butoane, în combinație cu aceeași manetă din dreapta, să fie folosit pentru blocare, în timp ce în combinație doar cu maneta din stânga să aducă în prim-plan eschivale. Apoi, în funcție de echipament, de putere și de energie pe care o (mai) ai, unii luptători să fie mai avanțați de blocare, în timp ce alții de eschive. Zoning-ul să fie și el foarte important. Butoanele de pe fața controlerului le-aș fi păstrat pentru acțiuni mai deosebite, ca assist-uri. Cum ar fi dacă Robbi l-ar putea chema pe Gray Wind în luptă? Sau Daenerys pe unul dintre dragoni? Bine, pentru Damei familii ar avea ceva de așteptat. Nu în minte

DACĂ EI POT, ATUNCI NOI NU AVEM NICO SCUZĂ

Dacă aveți nevoie de ceva care să vă inspire și să vă mai dea un șur în fund din când în când, căutați „An examination of game making in the Middle East și „The birth of Kenya's games industry“. Două articole studiu de caz foarte bine scrise și interesante, despre ce trebuie să facă pasionații din țările mai sărace sau mai... inflexible pentru a dezvolta jocuri. Mușumun, Polygon.



„până acum“ să se fi luptat în mod direct cu cineva. Alți butoni îi asigură căteva prinderi. Pentru cine și în stare, desigur. Sau piedici, fente, în cazul celor mai fravă. Și, în sfârșit, un buton pentru proiecțile – vrăj, cuțite etc. Un mod de control atât de exotic merită un tutorial pe măsură, nu? Cu noi, Arya, în compania maeștrului Syrio, care d-abia așteaptă să-și arate și explice bazele.

După căteva zile, în care am intors pe toate fețele posibilitățile și ideile, nebunia s-a stins și am realizat supărăt că un astfel de proiect nu are nicio sansă să se



concretizeze. Numai licențele ar costa milioane bune de dolari. Bineînțeles, să le cumpăr, să-i lău pe Mister Flores de o toartă, pe cei din echipa Lab Zero, fosti Reverb Labs, de altă și să trecum la treabă ar fi mai mult decât un viu împlinț. Aș „muncii“ și noapte cu la cot cu ei pentru a face jocul perfect, dar... trebuie să revin cu picioarele pe pământ.

Unii preferă să nu bată la ușă nimănui...

Își construiesc singuri una. Dacă vrem cu adevărat să ajungem să dezvoltăm jocuri, trebuie să o luăm de jos. Să dăm din coate și să nu uităm bunul simț și pasiunea pe drum. O soluție ar fi să pornim cu o idee mai simplă, pe care să o transformăm cu ajutorul unei platforme accesibile într-un joc. Aici, exemplul perfect este Gunpoint, un titlu produs de un singur om, Tom



Francis, în timpul liber. Interesant este că Tom nu avea niciun fel de experiență în programare, dar, în momentul în care a auzit că Spelunky a fost creat, tot așa, de o singură persoană, cu ajutorul unui software ușor de utilizat numit Game Maker, a decis să încearcă. A început lucrul în mai 2010, iar în iunie 2013 a lansat unul dintre cele mai iubite indie-uri din ultima perioadă. Puteți găsi review-ul undeva în paginile revistei.

Ușor să zis, greu de făcut. Un astfel de proiect cere timp și o sursă de venit separată. Dacă le aveți pe amândouă – de exemplu, dacă sunteți student și părinții vă susțin finanțar –, pentru numele lui Dumnezeu, dați-i înaintea Game Maker, versiunea Pro, și doar 100 de dolari, dar sunt atât de multe alte platforme din care puteți alege. Unity3D, gratuit în versiunea standard, și Unreal Development Kit – pentru care nu trebuie să plătești nimic până nu-ți lansezi jocul, și chiar și atunci, doar 100 de dolari, până câștigi primii 50 de mii – sunt doar două dintre cele mai cunoscute. Un astfel de proiect mai cere însă și o voință de fier. Pasiunea vă va ține pe val pentru două, trei săptămâni,

GUNPOINT

Soundtrack-ul foarte potrivit al jocului a fost creat de Ryan Ike, Francisco Cerdá și John Robert Matz

Două dintre platformele preferate ale comunității 3D.



DUST LA MERIDIAN

Dust: An Elysian Tail este un alt joc creat (în mare) de un singur om, cu ajutorul Microsoft XNA, o platformă din ce în ce mai des utilizată de scenă Indie. Titlul este impresionant vizual, iar Mr. Doddrill s-a eșuat atât fizic, cât și psihic pentru a-l termina. Căutați după „The solo odyssey behind Dust: An Elysian Tail” dacă vreți să citiți mai multe. Meridian: New World cade în aceeași categorie și este o strategie în stil clasic, care arată într-un mare fel. Unul dintre cele mai impresionante proiecte „single” pe care le-am văzut. Nu e încă terminat, dar asta nu ne oprește să îținem un ochi pe el.





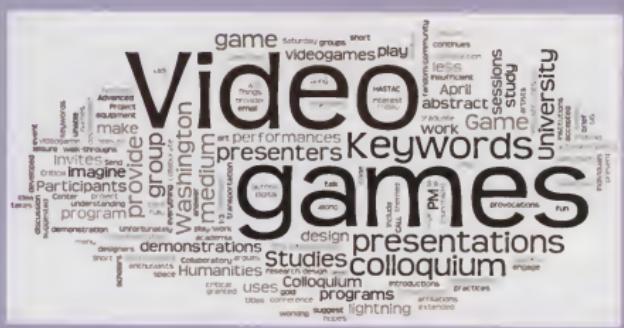
hai o lună, două, zece, dacă sunteți încăpățânat sau aveți experiență, dar majoritatea dintre noi nu vom avea puterea, de unii singuri, să ducem la capăt un proiect de astfel gen. Tom Francis a avut noroc, el era redactor la PC Gamer (UK) când a început să lucreze la Gunpoint, iar legiuină de fani a revistei, dar nu numai, l-a împins de la spate și l-a ajutat cănd se mai potințea. Spun era, peninsula că e câtăgât suficiență banii în vînzarea jocului și astfel încât să-l permită să lase munca la revista de o parte și să se dedice în întregime dezvoltării de jocuri. Din anumite puncte de vedere, e mult mai placut să-ți producă și fă angajat de o companie. Mare, mică, nu contează. Să fă plătit pentru ce fac și să lucezi tot la cot cu alți pasionați. Cătiva temerari au incropit CV-uri geniale pentru a ajunge să fie exact asta, Marius Fietzek, de exemplu, a decis că cel mai bun CV pe care ar putea să-l trimite echipei Double Fine, condusă de Tim Schafer, ar fi un adventure clasic, asemănător vizual cu cele pe care le-a creat maestrul. În care să prezinte într-un mod halos cum crede că el ar decurge un interviu în cadrul companiei. Vă puteți distru cu ce le-a ieșit aici: rickrocket.de/dff/. Vrând, nevrând, Marius a lovit forțe aproape de casă, acum 20 de ani Mr. Schafer fiind angajat de LucasArts în urma unei îsprăvi asemănătoare. Alexander J. Velicky, la doar 19 ani, a lăsat pe totață lumea patră fără să-șezătă la platforma Bethesda cu un mod pentru Skyrim care prelungea viața jocului cu nu mai puțin de 20 de ore. Noi personaje și vocii, quest-ur și muzică. A extins „continental“ cu peste o treime. Dar i-a și luat peste 2000 de ore ca să creeze acest mod monstru, Falskaus 1.0.0, ce poate fi des-

cărcat gratuit de pe skyrim.nexusmods.com. Nu știm dacă au fost angajați sau nu, dar nici nu prea contează, o astfel de ispravă, mai ales una care a făcut înconjurerul In temerul, atârnă greu la CV și cu siguranță cineva l-a luat în colținește.

Alte uși, alte oportunități

Ce se întâmplă însă dacă nu avem timp pentru aşa ceva sau nu avem cunoştinţele, răbdarea sau experienţa necesară, dar totuşi vrem să lucrăm în domeniu şi, poate, în timp, să ajungem în poziţia visată: producător, designer, director de proiect, whatever. Nu-i nimic, poate avem alte năsuduri, antrenamente sau calificări

Tom Francis a avut destul bun simt sa realizeze ca nu e suficient de perceptu cand vine vorba de desen sau muzica si a apelat la comunitate. A fost ajutat gratuit, iar acum cei care au creat aceste resurse pentru el sunt cineva. E mereu o idee bună să fiți proactivi și să vă faceți creațiile căt mai vizibile. Dacă deja vă numiți artist grafic, de sunet sau programator, sau cel mai probabil sătiți ce aveți de făcut. Dar nu numai abilitățile tehnice sunt căutate; în ceea ce cunoașteți, de exemplu, o limbă străină sau, și mai bine, atunci ce facultate de literă sau limbă străină, aveți sansă să vă angajați ca Game Master sau traducător... localizator. În acest moment, noi, români, suntem mult mai norocoși decât mulți alții. Parțial datorită căi mai mari comunității românești de la noi, și căci în ceea ce privește resursele de la noi, suntem săptămână în săptămână să ne dezvoltăm și să creștem.



cătoare de jocuri au filiale la noi și angajează pe bandă rulantă. Dați o căutare pe Google după angajări + EA Games, Ubisoft, Gameloft sau, mai nou, King.com.

Dați am uitat pe cineva, să-mi fie cu iertare și rogu-vă atrageți-mi atenția pe forum, o să am grija să-mi răscumpăr greșeala. Recomandarea mea este să deschideți descrierea tuturor job-urilor poste - Marketing Assistant, de exemplu, s-ar putea să nu însemne tocmai ce credeți în acest caz - și să verificați dacă există ceva ce v-ar place să faceți, dar mai ales dacă aveți experiență necesară.

Ce se întâmplă însă dacă nu avem niciun fel de experiență și nici nu ne-am dezvoltat suficient niște aburi căștigătoare? Nu e nicio rușine. Când m-am angajat prima oară, am fost exact în aceeași situație. Am slăbit să răspund doar la jumătate din întrebările puse în cuestionar, iar CV-ul meu era gol. Angajatorul chiar m-a întrebat: „De ce te-ai angaja pe tine, sunt mulți alții care știu mult mai multe și au și experiență.” „Calculatoarele sunt pasiunea mea, trebuie să începe de

România

explore  EA  King 

jați, căutați, vă rog, după „A QA Contractor Survival Guide!” Un articol demențial scris de un senior în domeniu. Joburile enumerate în acest subcapitol cel mai probabil nu o să vă deschidă direct calea spre poziția visată, dar foarte important să fiți acolo, lângă și împreună cu oamenii care contează, să vă faceți relații și să căpătați experiență. Ideile și oportunitățile nu vin stând acasă.

P.S. Am încercat să creez acest articol privind prin ochii cuiva care este o idee de o fâșie un joc, dor nu știe de unde să înceapă. Sper că om reușit să vă for-

mez căt de căt o idee de boză. O să încerc să revin în cîteva luni cu păreri și răspunsurile prietenilor care lucrează în industrie, legate de ce și cum o ajuns ei unde ou ajuns. Poate chiar și cu păreri prietenilor prietenilor, dacă sunt drăguți să-mi răspundă lo întrebări. De asemenea, mă găndesc serios să pornesc în aventura numită Skyrim - Creation Kit. În core vreau să dou viață unei dintre ideile „geniale” de care vă povestesc. Dacă reușesc să fac funcțională măcar primul mișcare imagoznotină, promit să revin cu detaliu.

► ncv

GAMASUTRA

Dacă ce ai căti aici nu v-a ajuns nici pe o măște - fie că vrei să dezvoltăți propriul joc, să să angajați sau pur și simplu să știți mai multe despre ce se întâmplă în spatele cortinei... atunci vă

recomand www.gamasutra.com. Un site care încercă să acopere „The Art & Business of Making Games”. Căutați, de exemplu, după „Some Advice for the Aspiring Sound Designer”, dacă sunetul și muzica sunt pasiunile voastre.



undeava, aveți ceva mai puțin de vânzător în magazin? Dați-mi o sănșă și nu o să vă pară rău: „Se pare că le-ați plăcut răspunsurile mele și, spre măndrie mea, nici nu le-a părut rău. În trei ani uarcem toate treptele, iar desupra mea nu mai erau decât acționari. Repet, iar aici pot vorbi din experiență, nu uități pasiunea și bucurii simț acasă. Multă o să vă urască exuberanța și o să vă facă viața grea, dar cine trebuie o să vă remarcă și în timp o să aveți numai de căștigat. O regulă care să vă dovedește adăvărată în toate locurile în care am muncit.

Posiția pe care vă puteți angaja fără a avea experiență, deși văd că acum concurența e destul de mare, în cadrul companiilor producătoare de jocuri este cea de tester. Un job la fel de important, după părere mea, pentru un dezvoltator, ca cel de vânzător în magazin pentru o multinnațională. Dacă testerii își fac treabă bine sau sunt lăsați să-și facă treabă bine, toată lumea are de căștigat. Aveți grija însă, deși pe jobul de vis - sunteți plătiți să vă jucați - , s-ar putea să descoreșteți că nu e nici pe departe așa. De multe ori veți lucra sub presiune, trebuie să aveți o răbdare de fier și să puteți să vă păstrați concentrarea pe perioade lungi de timp. De cele mai multe ori, veți juca și rejuca aceeași bucată a jocului sau veți întocmi rapoarte. Trebuie să fiți pregătiți pentru toate astea, iar jocurile și tehnologia trebuie să fie cu adevarat pasiunea voastră dacă vrei să faci față într-un astfel de mediu. Pentru a descrie mai completă a ceea ce înseamnă Quality Assurance, la ce să așteptați și chiar și cum să vă prezentați la interviu sau cum să vă comportați odată ce ai fost anga-



KICKSTARTER

SAU PARIUL PENTRU PARADIS

Moda Kickstarter este, probabil, cea mai interesantă noutate de pe piața jocurilor din ultimul cățăruian. Cel puțin eu nu-mi pot aminti, de la lansarea serviciului Steam, de o altă manevră care să alibă potențialul de a schimba fața industriei în asemenea măsură precum revoluția Kickstarter în desfășurare. Vorbec de platformealte

Kickstarter și Steam și nu de concepție din spatele lor, acela al finanțării de către public, respectiv al distribuției digitale, nu dintr-un obscur avantă publicitar; ci pentru că aceste entități au dus muncă de pionierat în cele două domenii, au coagulat energiile prime și esențiale ale unei evoluții durabile, au fost primele care au verificat în practică idei noi. Diferența este că discursul de mai sus se aplică Steam-ului cu titlu definitiv, iar doar provizorul Kickstarter-ului, al cărui succese măsoară încă în inflăcărarea comunității mai degrabă decât în realizările concrete ale producătorilor.

Vă voi scuti de o stufoasă prezentare a aspectelor tehnice: chiar dacă n-ați contribuit până acum la niciuna dintre strângările de fonduri, și imposibil să nu ai aflat de jocurile promovate prin Kickstarter și de principiul din spatele lor – acela de a surcurcita traseul obisnuit al finanțării prin antamarea directă și prealabilă a vitorilor

cumpărători. E o schemă genială prin simplitatea ei, ușor de înțeles și aparent funcțională; în plus, propune o redesenare a legăturii dintre simplii jucători și dezvoltatorul izolat într-un glob de sticla.

Dar care este starea de fapt a fenomenului? Avem în momentul de față cinci sau șase mari proiecte în derulare, care s-au revărsat pe un val de simpatie populară și au depășit considerabil sume pe care o văzut (vezi Star Citizen); și o clasă de mijloc, atât ca ambiiile declarate, dar și ca fonduri adunate (vezi Moebius); și câteva proiecte mai modeste, unele dintr-ele materializate deja în jocuri lansate. În general bine primite în cele două tabere, publicul și critica, ale căror opinii nu coincid totdeauna (vezi Faster Than Light sau Expeditions: Conquistador).

Veți observa că ne aflăm în mijlocul unei perioade de tranziție pentru această nouă formă de organizare și derulare a dezvoltării jocurilor. Primele semne sunt bune, dar el vin din partea unor actori lipsiți de proeminență și față: dacă FTL sau E:C ar fi fost deosebit de bune, și fără să se scandalizează, iar nereușita lor ar fi trecut aproape neobservată. Mai mult, așteptările și popularitatea scăzute au acționat ca un adjuvant pentru trecerea cu vederea a unor lipsuri și inexactități care, mai mult ca

sigur, n-ar fi lărtit atât de facil numărul mari.

Acestea din urmă și-au întărită apariția în mod destul de previzibil, ceea ce nu face decât să le umflie bula de hype și mai abilă, orice derogare de la condițiile inițial prezentate publicului fiind obținută în schimbul unei responsabilități crescănde. Unu la mână, odată ce l-a fost încredințată o sumă nel superioara celei pe care o consideră necesară dezvoltării unui joc viabil, producătorul îi se va cere mai mult decât atât – Incent, Incent expectație publicului urcă din zona căldură și urmărește apoi o altitudine pe care un capodopere. Doi la mână, amânările sunt puse pe seama proceselor de rafinare, retușare și extindere a jocului – cu căr vor fi mai frecvente și mai de durată, publicul își va imagina un produs final mai sofisticat și mai complex.

S-a creat un vid între cele două categorii, între primele confirmări firave și promisiunile ambițioase încă neonorante, un gol de imagine care amenință să frâneze avântul Kickstarter pe fondul incapacității publicului de a evalua pozitiv sau negativ această nouă specie de „sponsorizare”. Nu e încă foarte clar dacă metoda poate da naștere unor tituri de anvergură, care să antreneze într-o concurență serioasă numerole mari din Industrie, sau este vorba despre un vâr puțin mai bine dotat al

sectorului independent, care își poate securiza o nișă mulțumitoare, dar limitată până la urmă. Ca atare, traversăm o perioadă în care cererile de finanțare s-au rărit, sesizându-se, probabil, o oarecare lipsă de concrețețe și așteptându-se semnale mai clare pentru viitor.

Momentan nu s-a înregistrat o regresie, ci o stagnare; publicul e moderat optimist și răbdător, dar devine mai sceptic și mai selectiv. Nu știu dacă prea multe proiecte devălvătate acum ar mai fi în stare să strângă impresionante sume de acum un an, de exemplu.

N-a ajutat, bineînțeles, recenta ieșire în public a lui Tim Schafer prin care explică de ce Broken Age are nevoie de mai mult timp și, foarte important, de mai mulți bani pentru a vedea lumina zilei într-o formă agreată de șeful de la Double Fine. Chit că unele dintre argumente atingeau corzi sensibile ale fanilor declarați, nimici nu poate nega că s-a instalat o impresie de ugoară harabăbură financiară, de management al resurselor defectuos, de alegeri de design incongruente cu posibilitățile echipelor. Unul dintre principiile după care se ghidăză Kickstarter-ul, cel al sustenabilității proiectului, a fost în călărit odată ce e nevoie de o re-finanțare.

Lucrurile sunt cu atât mai neclare cu cât campania Double Fine a fost una nespecifică, în sensul în care n-au fost create trepte adiționale de conținut, aşa cum s-a întâmplat în multe alte cazuri. Singurele precizări au fost făcute în privința genului (point 'n click) și a surselor de inspirație (stil Lucas Arts); ca bonusuri au fost promisi suport pentru diferite platforme, localizarea mai extinsă și un documentar. Din moment ce incasările au depășit orice previziune, era de domeniu evidenței că și conținutul va fi imbogățit.

Însă Double Fine nu și-a luat niciun angajament în vreo direcție distinctă, aşa cum au făcut cei de la InXile cu Torment: Tides of Numenera, spre exemplu.

Acolo, fiecare progres finanțat a fost strâns legat de o trepte specifică de conținut – la 3,1 milioane și adăugată o nouă față-cult, la 3,5 este cooptat un nou designer (Chris Avellone) care să creeze un nou companion și tot așa. „Dați-mi banii să fac un joc,” pare a fi spus Schafer, „și veți vedea dacă vă place sau nu la final,” refuzând să furnizeze detalii despre povestea, personajele sau universul ficțional, care ar fi putut orienta subiecti-



Star Citizen e un proiect gigantesc, lăudându-se că a adunat din Kickstarter și pe cont propriu peste 14 milioane \$. Jocul, o distilare de Wing Commander, Privateer și Freelancer, pare să justifice suma prin nivelul de complexitate și detaliu.



Inchipuști. Vă căin acel turn a fost adunat tot rețetării mediocru și nerăvănat de care nu putem să căpă în ultima vreme. The Kickstarter wave of change...

vismul jucătorilor.

În fapt, proiectul Double Fine e unul dintre cele mai atipice dintre cele care au primit finanțare masivă, tocmai pentru că iese din tipările preexistențiale comerciale. Capitalizându-se și preștiugând propriu, întocmai ca un artist în vogă, căruia publicul înțelege să-l susțină. Întreprinderile în ideea că fac parte dintr-un parcurs de explorări

estetice, Tim Schafer a jucat o carte mare. Parțial său vizează

ză exact transgresarea limitelor dintre divertisment și artă: contează în primul rând vizualizarea lui, și mai puțin seacă înjurătură a unor funcționalități.

Problema ar fi, desigur, că nu toată lumea este pregătită să crediteze un creator de jocuri cu un asemenea statut, iar tr

bilătările acestuia nu vor fi investite automatic cu valoare întrinsecă. Dacă Schafer dă chiz, nu se călină atât fenomenul Kickstarter (alte proiecte ar putea fi hituri), că se erodează mitul creatorului înzestrat, al arhitectului vizionar. Publicul își va dori o planificare mai atent hierarhizată, mai în linie cu ce găsă el, mai concretă, disciplinată și transparentă dintr-un tocmai pentru a săt exact pe ce dă banii. Experimentele vor fi privite cu îndoială, curajul conceptual arhivist, deraierile de geniu ucise din față.

Dar să ne întoarcem la întrebarea esențială – care este vehiculul revoluției Kickstarter? Desigur, cele mai evidente teorii sunt eliminarea unui terifiant confortabil, cum deseoar s-a dovedit distribuitorul, și exprimarea liberă a publicului în privința a ceea ce vrea să joace și ce nu. Părerea mea este că răspunsul care ia în calcul doar factorii ce ţin de aspectul comercial și incomplet



You have entered a war zone. Balances decreased to 0. Construction tools are attracting the walls of highspire. Time to earn your pay.

Cam așa arătat campania Double Fine de strângere de fonduri. Nu tu detaliu despre poveste, despre gameplay sau altceva asemănător. Ba chiar multe dintre elementele principale ale designului nu fusese înăbătute în cuie.



Nu știu despre voi, dar eu mă cam topesc când văd fundalurile astea...

blic va prelua cu un minim de variație rețete funcționale și de o anumită notorietate. Cine nu și-ar dori să joace un nou rpg cu profunzimea epică a lui Planescape Torment, un nou iconoclast rts Total Annihilation sau un nou adventure cu sărmul tipic Broken Sword? Dar această absolut necesară re-animare a trecutului este doar primul pas dacă finanțarea directă își propune să devină promotoarea unui nou sfuș în gaming.

Repetarea sterilă a acelorăi for-

mule ar conduce doar la un alt tip de impas. Or, altceva ar trebui esențialmente recuperat din așa-zisa perioadă de aur – nevoia de inovație, dezvoltare și auto-depășire care-a permis ca în decurs de trei-patru ani să trecum prin Half-life, Thief, AvP, Deus Ex, Unreal Tournament și Undying (asta ca să mă leg doar de fps).

E foarte dificil ca proiecte care se bazează pe idei revoluționare să poată face obiectul unor campanii de finanțare impresionante. Deocamdată, tendința producătorului este de a se mișca înăuntru unui teritoriu cunoscut: nevizită de ceva vreme, poate, dar familiar cu-nocșătorilor. Se merge oarecum la sigur în privința reacției fanilor. Contează mult pedigree-rii seriilor, continuare oficial sau nu, și renumele designerilor implicați. De-abia în momentul în care Kickstarter-ul va putea asigura

formulat, deoarece omite influența pe care o vor imprimă potențialele succesiuri Kickstarter industriei. Spus foarte pe slăub, aceasta va fi de a recupera tendințele din gaming de la sfârșitul anilor '90, de a reprezenta o sutură eficiență cu acea industrie (adică acel fel de a face jocuri), de a reface legăturile cu acea perioadă de prosperitate ideatică.

La o foarte sumară analiză, realizezi că absolut toate capetele de afiș Kickstarter sunt mai mult sau mai puțin continuări ale unor titluri legendare, recunoscute la vremea lor ca etaloane în materie. Dacă Wasteland 2 își face cunoscută descendenta prin adăugarea numerelor lui, Planetary Annihilation e mai subtil în a-și evoca strămoșul (Total Annihilation), iar Moebius-ul lui Jane Jensen sau Project Eternity de la Obsidian se prezintă manifest ca urmări spirituale ai seriilor Gabriel Knight sau Baldur's Gate. Motivul e lemn de înțeles: își poartă clienții se face predominant pe bazele nostalgiei. Dar efectul mai adânc al acestelui manevre este că primul val de jocuri Kickstarter va însemna emularea mecanicilor de acum peste 10 ani.

Senzațional, vezi zice. În primă instanță, sunt de acord. Acest prim eșantion de proiecte finanțate de pu-



Recompense pentru cei care au contribuit cu 5000\$ la Kickstarter-ul Project Eternity. Au fost 5!

Campagna Broken Sword a fost gândită ca și cum ar fi avut loc pe un platou de filmare, fășându-întele că procesul din spatele dezvoltării va fi căzut. Accesibil. Din pacate, n-am prea multă de la Cetății și echipa de studiu.



sume de ordinul milioanelor unor concepții originale 100% și unor mecanici de joc foarte îndrănețe, vom putea spera că rezervorul de idei care există (o probează universul indie suficient) va fi exploatațat în producții (aproape) calibrul AAA.

De aceea, nu numai calitatea unui Torment sau unui Wasteland va fi crucială pentru mișcarea Kickstarter, ci mai degrabă felul în care va fi gestionat evenimentul lor succes de critică sau de casă. A preluat scena de acolo de unde a făcut abandonul nu este la fel de provocator ca și deosebită și dezvoltă moștenirea. Pe moment, avem de-a face cu un „backtracking” pe care mulți dintre noi îl consideră salutar; dacă această întoarcere către trecut se va opri odată cu regăsirea drumului pierdut (un val de continuări fericite), moment în care vor trebui să cățușe și cățușe pînă înainte. Ceea ce va fi în final mai greu, dacă nu se depășește la timp complexul „sequels”.

Ca să mă întorc la adventure-urile celor de la Double Fine, soarta lui atârnă undeva între tradiționalism și bravură (vezi mai sus); cu atât mai mare miza simbolică pe care o poartă în spate. E nevoie ca asemenea proiecții, care testează treptat anduranța publicului față în față cu Noul, să nu eșueze lamentabil, disemînând germenii unei încrederi vîtoare în susținerea finanțării la Experimentul. Pentru a asigura continuitatea conceptuală cu momentul '00 (vezi Simplify X), nu ajunge o cultură a imitației; combinația de așa îi industriei și independenței ar putea găsi, în sfîrșit, un mediu propice în Kickstarter pentru a-și desculpta creativitatea fără teamă însușinuții finanțării.

Riscul ca revoluția Kickstarter să se cantoneze într-o obsesivă reproducere a modelelor trecutului nu este fictiv. O demonstrează remake-ul Leisure Suit Larry, care a strâns o sumă frumosă (circa 600.000\$), în condițiile

in care nu beneficiem de un joc realmente nou, ci doar de o polieală tehnologică și de o sumă redusă de inserții de conținut. După lansare, situația devine paradoxală. Mai întâi, critica desfășurează aproape unanim varianta Reloaded ca apartinand unei generații revolte, incapabile să mai miște resursele contemporane.

Automat, imaginea proiectată de media către publicul larg este una negativă, cu tot tam-tam-ul plângăcius vîrpat pe umărul gurului Al Lowe (creatorul). Mai apoi, cel care au susținut proiectul se declară mai degrabă satisfăcut de rezultat, dovedind la rândul lor o oarecare miopia – cu sume mai mici sau comparabile, Jane Jensen sau Charles Cecil construiesc aventuri originale, scrise de la zero. Este, deocamdată, un episod izolat. Dar ar fi păcat ca inițiativele Kickstarter să înceapă să semene din ce în ce mai mult cu niște slujbe de reinhumație în stil luxos, decât cu o veritabilă activitate

de pionierat.

Inainte de final, câteva observații. Am băgat de seamă că nu prea avem proiecte de jocuri care să se adreseze exclusiv consolelor – nici titluri mari căzute în obscuritate, nici producători scandalizați de o industrie sufocantă și care să ceară ajutorul unui public entuziasmat. Nu zic că nu există motive întemeiate pentru această absență: mișcarea Kickstarter se adresează persoanelor fizice și juridice americane și britanice (în curând și canadiene), pc-ul a fost un mediu mai aproape de online întotdeauna etc. Dar nu pot să nu remarc că plaja jocurilor pe PC este considerabil mai liberă și mai dinamică, un organism care pare a fi deprins câteva mecanisme de auto-reglare în relație cu o comunitate care întreține idealeuri opuse „mainstream”-ului. Nimănui nu îl poate seze mediu închiștat, auster și monopolizat spre care se îndreaptă dezvoltarea jocurilor pe consolă.

Mai apoi, nu foarte multă lume a aruncat un ochi și asupra numărului de donatori, suma adunată fiind vedeta celor mai multe comentarii. Rotunjen pujin cîfrele, rpg-urile de la inXile au făcere căte 75.000, Planetary Annihilation 45.000, Wasteland 62.000, Broken Sword 14.000, Moebius 5000; Faster than Light, cu o rată de finanțare de peste 2000% din suma cerută, are 9800, iar Expeditions: Conquistador, finanțat la mustăță, de-abia 1600 de cotizații. Unul dintre aceștia și-a cumpărat doar dreptul de a deschide varianta gold digitală, alții și-au achiziționat edificiul scumpe de colecție, cățușă au făcut mecenat din cale-afără de generos (între 5000 și 10.000\$).

E de așteptat ca unii producători să fi avut surse de finanțare externe înainte ca strângerea de fonduri să se deschisă, la fel cum și foarte posibil ca acest număr initial de cumpărători să se dubleze sau tripleze în urmă unor recenzi favorabile ale publicaților de specialitate sau utilizatorilor; se va ajunge, poate, la un număr de copii pe care încă nu îndrăznim să-l visăm. Dar trebuie să fim conștienți că aceste cifre sunt încă de parte de ceea ce un studio important vede ca o operațiune reușită: sute de mii, poate chiar milioane de unități vândute. E nevoie de o mai largă acoperire a pieței dacă și ca aceste jocuri să impună un trend, să-și forțeze norocul ca model de urmat; mai ales din moment ce prețurile practiceate pentru jocul propriu-zis îl se par rezonabile (între 5 și 20\$). Să ne-aducă anul Kickstarter de poveste! ► Radu Sorop

Chiar așa, Al Lowe a încercat prea tare să se servească aceeași ciorbă reinălțită de la de către oră (ultimul remake era absolut jucabil). Sau alții ar spune că a tîntit jâlnic de jos, mai ales luând în considerare suma strânsă.





THE CREW

GEN DRIVING PRODUCĂTOR IVORY TOWER, UBISOFT REFLECTIONS DISTRIBUITOR UBISOFT ON-LINE THECREW-GAME UBI COM PLATFORE PC, PS4, XBOX ONE

Simfonia pistoanelor, în cheie de chiulasă

Oricine a urmărit proaspătul trailer The Crew, dezvăluit în cadrul conferinței Ubisoft de la E3 2013, se poate considera un om schimbător. De fapt, nici nu trebuie să te numeri printre împătmântii jucătorilor cu mașini pentru a simți o străfulgerare spirituală sau o excitație neuronală, căci fuziunea dintre manifestarea vizuală, cea muzicală și mesajul transmis este perfect sudată, într-un tot senzational. Dar, ați putea spune, un trailer 100% pre-rendered, din care lipsește prezentarea efectivă a unor segmente de gameplay, poate în-

duce în primul rând (a se citi „vîitorul cumpărător”) în eroare, momindu-l cu mișcări frumos împăcatate. Perfect deosebit, nici nu am afirmat contrariul, însă efectul mesmerizant resimțit este că se poate de real. Tot ce vreau să spun e că cei de la Ubisoft și-au dovedit – din nou – abilitățile de săvârșire în materie de marketing. Oamenii săștia să tu cum trebuie prezentat un IP proaspăt scos din joben, mai ales atunci când IP-ul în cauză este un MMO driving game next-gen, despre care publicul nu avea cunoștințe anterioare. The Crew nu are o frână puter-

nică în spate și nu succedă spiritual vreun alt titlu. Jocul s-a materializat exclusiv din capacitatea creativă a producătorilor, încercând să-și stabilească un cap de pod timpuriu pe teritoriul încă nesigur al viitorului generației de console. Judecând după reacțiile pozitive stârnite în mediul online, lucrurile s-au așezat bineșor, imediat ce E3-ul și-a luat tâlpășia din lumina reflectoarelor.

Anunțat cu surle și trâmbițe

Announcement trailer-ul pentru The Crew mi-a trimis un flacă plăcut în șira spinării, în timp ce pupile intrau într-un proces automatizat de dilatație narcotică. Undeva, între minutele 0.45 și 0.55 din video, Aidan nu a mai fost printre pământeni. O, nu, Aidan plutea de departe, în universul ludic motorizat al tuturor simulatoarelor și arcade-urilor auto care au fost, sunt și vor fi. O serie întreagă de conexiuni cu lumea online deschisă din Test Drive Unlimited 2, posibilitățile de tuning cosmetic prezente în seria Underground și atmosfera unuia heist game începeau să își impletească sinapsele, formând o imagine clară. Așadar, The Crew le urează roata, asimilate într-un singur joc? El bine, da. Deși ideea unui racing MMO nu este tocmai nouă, conceptul unicării unor mecanici de joc complexe sub o umbrelă socială avansată nu a fost exploitat niciodată pe deplin. Dezvoltat de Ivory Tower, un producător aflat la cărma

Unele cadre surprind un joc ce pare a căuta din elementele familiale răgătisă luminosă, traficul, orăul din distanță...





Cursele din natură arată fenomenal.



De departe de calitățile unui simuator auto „încruntat”, The Crew se dorește a fi un arcade plin de acțiune, zgromotos, numai bun de împărțit cu o gașcă de prieteni – așa cum ne comunică și numele. O analogie involuntară cu un teasc – inspirată de efortul stoarcerii fie cărei picături de spectacolar din trailer – îmi vine în minte. Ubisoft încearcă o apropiere de consumator, iar efortul lor rămâne genuin cât timp

primul titlu AAA, The Crew își polarizează eforturile asupra unui singur scop precis: redefinirea experienței șoferului virtual. La drept vorbind, trailer-ul încearcă din răsputeri transmiterea unor emții puternice, prospete, utilizând imagistica dinamică și muzica trepidantă (The Glitch Mob - Warrior Concerto), pentru a obține un puternic „wow effect” din partea noastră, a celor domni să pună cât mai repede mâna pe un driving game next-gen solid. Componenta multiplayer este puternic evidențiată, dar găsești aici-importanță prezența ei în acest context, căci vorbim despre un MMO pur-sânge(?) ce va putea fi jucat numai în prezența unei conexiuni permanente la internet.

Mașina de Marketing (Vermarktung Maschine, cum îmi place să-i spun, pentru o notă sportivă de dramatism corporatist-gotic) îl reprezintă o moștră palpabilă loială pre-

zentării teatrale. Momentan, primele sevențe în-game, făcute publice tot la E3, sugerează existența unei lumi vaste, interconectate, unde mașini performante domină străzile orașelor, fără reguli și fără limite. Ubi, recunosc, perspectiva aceasta me gusta multu!

US Open World

Cele câteva minute de gameplay prezentate – însoțite de o narăjune intonată cu cel mai plăcitor ton vocal imaginabil – deschid portile unei Americi miniaturate, brăzdate de șosele, conurbații, circuite off-road și puncte topografice de reper. Harta jocului pare cu adevarat gigantică, Ivory Tower promițând cel puțin două ore neîntrerupte de sofat, de pe coasta vestică până pe malurile



Abia aştept să cutedre de nebun America la volanul unui F150 Raptor.



Atlanticului. Sincer să fiu, nu văd cum un joc gândit la o scară atât de mare ar putea imbrăca o formă totalmente singleplayer. Spre deosebire de Skyrim, un alt joc open-world titan, The Crew se bazează pe o competiție vehiculară, mecanică ce riscă să devină insipidă în absența factorului uman. Există numeroase voci critice la adresa conexiunii online obligatorii, dar structura socială este parte a vizuuii next-gen, integrată în timp real sau în mod asincron. Cursulele variază de la clasicele sprinturi ilegale, desfășurate în inima orașelor, la competițiile de trail-blazing off-road ori doborărea unor recorduri stabilite anterior de alți participanți la joc. Fiecare tip de cursă necesită o clasă specială de vehicule, însă tuning-ul permite modificarea mașinilor în funcție de necesitățile traseului.

Am văzut deja, din anunțul trailer-ului autopiat în paragraful precedent, cum un Camaro trecea prin diferite faze de personalizare, adoptând „din zbor” multiple roluiri. Design, în game, aceste operațiuni se desfășoară în garaj, cu toate că mă simt măcinat de curiozitate atunci când vine vorba de nivelul la care producătorii vor face posibile modificările. E vorba oare de kituri cu funcții predefinite sau vom putea migăli individual fiecare sălbă? În demonstrația video, naratorul susține ultima varianta, deși eu văd un Camaro RS '69, street tuned, transport spontan într-un raid buggy. Oricum, nu exclud varianta omitemii în-

tenționare a unor detaliu, din motive ce șin strict de excludisivitate. Revenind la lucrurile cunoscute, menționăm o întreprăzire a elementelor sociale cu fibra gameplay-ului. Ubisoft ne asigură că vitorul și un mare MMO, eliminarea lobby-ului din The Crew indicând o apropiere reală de trăsăturile genului respectiv – astfel, lumea jocului pare singulară și perpetuu. În cadrul demonstrației de la E3, patru jucători răspândiți pe hartă, cu vehicule diferențiate, își unesc forțele într-un echipaj ad-hoc (un Crew, în termenii jocului), pentru a duce la capăt o misiune.

După întărirea stabilității unui punct predeterminat, grupul pornește în urmărirea unui Hummer controlat de AI, pe o rută nescrisă, distrugând elemente din mediul și traversând o multitudine de suprafețe variate. Mașinile se comportă diferit, în funcție de terenul străbătut, însă componentele off-road permit incasarea și cauzarea unor cantități imense de damage. Un moment cel puțin dubios a fost parcurge-rea unei bucăți de plajă populată cu cibylli

Orice comentariu la adresa acestei imagini este de prisos.



bronzat. Mă așteptam din clipă în clipă la o secvență brutală, la heciorii de sănge amestecați cu nisip, dar miclele obstacole umanoide se aruncau subit din calea boliților. Constat cu tristețe că bătrânumul Carmageddon nu se află pe lista titlurilor ce au inspirat *The Crew*. Totuși, am reușit faptul că jucătorii sunt răsplătiți individual, în funcție de eficiență demonstrată pe parcursul misiunii, acest sistem de recompensare fiind menit a stimula interacțiunea dintre playeri. Completarea obiectivelor este apoi convertită numeric într-un scor, transformat la rândul său în cash și puncte XP, iar progresul personal urmăză tururile RPG-istice obisnuite, așa cum era de așteptat. Finalmente, un Crew rival apare în peisaj.

Provocând grupul la o nouă cursă. Prin prezentarea publică aflată în Los Angeles, Ubisoft a rupt proverbală gură a tărgului cu un driving game surprinzător de inter-



Un fragment din harta uriașă.



„...Ford GT, Lambo... in *The Crew* le găsești pe toate.



resant, lastă ce știm concret: promițătorul *The Crew* se desfășoară într-o lume deschisă imensă, dinamică, permite tuning-ul tehnic și cosmetic atât de îndrăgit, pună la dispoziție o gamă largă de vehicule și tipuri de curse, include probe single sau multoplayer, urmăriri spectaculoase cu poliția și, mai presus de orice, va fi disponibil atât pe PC, cât și pe viitoarea generație de console. Vorbim despre un titlu AAA complet, ambicios, inedit, pentru care o dezamăgire absolută este mai dificilă decât îndeplinirea tuturor promisiunilor evocate. Alături de *Watchdogs* și *The Division*, *The Crew* pare să li garanteze publisher-ului francez o poziție fermă în clubul select al jocurilor de top.

Minime tehnicalități

Din punct de vedere tehnic, *The Crew* nu mi-a demonstrat nimic imposibil pentru actuala generație de platforme hardware. Sigur, grafic jocul arată foarte bine, însă se află relativ departe de ce înțeleg eu prin „nouă generație”. Probabil că limitările se rezumă la detaliile ce țin de interacțiunea socială și anumite subtilități ale engine-ului, imposibil de reperat privind un simplu trailer. Am apreciat distrugerea mediu-l și senzația de masă, transmisă vizual – sper că și haptic – de mașini. De asemenea, interfața arată foarte bine, iar selecția muzicală sună excelent. Visătorului nerăbdător din mine î-l arătă plăcut încă o moștră jucăabilă, un demo amărăt, orice ar fi putut asigura un hands-on sau o profunzime sporită acestui preview. Chiar și aşa, nouă IP Ubi pare cu certitudine pus pe fapte mari. Personal, îmi doresc un joc că mai bogat în conținut, atent la elementele cruciale ori-cărui arcade auto: controlul accesibil, senzația de viteză



și o ofertă abundentă de curse și automobile. Dacă luăm în calcul filosofia „niciun joc nou fără o franciză”, *The Crew* are sansă mare să fie înălțat capitolul dintr-o serie, dar până atunci mai e cale lungă, căci ne aflăm abia la capăt de drum. Grăție concurenței aproape ignorabile și impresionantei atenții media ce orbitează în jurul line-up-ului PS4 și Xbox One, hopurile extreme planurilor producătorilor sunt ultima grijă. Cu puțină răbdare, vom vedea rezultatul final în prima parte a anului 2014. O ultimă idee, înainte de a pune punct preview-ului: la începuturile colaborării mele cu revista, printre multele întrebări venite din partea lui Kimo s-a numărat și clasică, dar dificilă: „Ce îți place să joci cel mai mult?”, iar răspunsul meu automat a fost: „Orice arcade auto”.

absolut tot ce are roți și se joacă din pură plăcere”. Evident, am rămas același tip ușor distrat, doar că acum știu exact ce vreau de la un joc cu pretenții.

► Aldan



COMPANY OF HEROES™ 2

Ой, мороз мороз!



Am observat că, din anumite puncte de vedere (puține, totuși), e cam nasol să fii un german oarecare, ușor de ofensat, în ziua de astăzi. Îți se sterg svasticile din Wolfenstein, îți se scoate săngele din jocuri și, cel mai important, trebuie să stai cuminte și să înghiți în sec când un puștiulică de cincisprezece ani sterge cu Wehrmacht-ul pe jos în cel puțin șaptezeci de shootere și RTS-uri. Nu prea poți deschide gura, căci înaintașii tăi au comis-o în două rânduri, ca să folosesc un limbaj smecheresc care în niciun caz nu trebuie interpretat ca o încercare de a trivializa una dintre cele mai ticioase chestii care îți se pot întâmplă dacă ești un individ care iubește și respectă viața. Mda, m-am molipsit și eu. Revenim la nemți; ca cetățean al unei țări cu două războale hardcore la activ, nu te poți revolta cum s-au răscăpat pe Internet, de exemplu, o mână de cetățeni ruși (cu un singur Lenin în aciv) cărora Company of Heroes 2 îi să-i părătă denigrator și o ofensă groznică adusă Marelui Război Patriotic. Adevarul, nu foarte magulitor pentru un joc pe care o grupare din ce în ce

mai mare îl folosește ca să învețe puțină istorie, este că single-player-ul din Company of Heroes 2 include o colecție mărcicică de clisee (poate și un termen prea dur pentru grozăvile care chiar său întămpălat pe frontul de vest, dar e târziu și n-am găsit altu) preluate din puținile megaproducții hollywoodiene despre Frontul de Est și/sau din cărțile lui Hassel. O

face direct, marketabil, bombastic, în dulce și dejă obișnuit stil împrumutat din industria filmului. Și, ca să fiu complet sincer, îmi pot încipi cu un individ ceva mai iuri la patriotism decât la minte nu prea poate privi cu ochi buni efortul de război depus de Relic în Company of Heroes 2. Pe de altă parte, mai există și alte adevaruri care sunt mult mai crâncene decât ce a preluat Company of Heroes 2 din filmele de război hollywoodiene și nu o să le vedetă veci pururi într-un joc (către Bloodlands: Europe Between Hitler and Stalin, de exemplu, după care căutați singuri alete). Căteodată, Company of Heroes 2 mi se pare prea blând făță de ce să-ă întămplă acolo. Frontul de Est a „găzduit” un conflict extrem de brutal între două regimuri totalități. În aceste condiții, anything goes, vorba imperialiștilor american, și se întămpă foarte des ca jubișorii de țară din ambele tabere să doarmă în același tranșeu cu luptorii de orice poate fi băut sau tăiat cu baloneta.

Ca o paranteză, individul pe care îl vezi vedea și auzi în filmuletele dintre misiuni se numește Lev Abramovich Isakovici. Înțeleg că e bătrân de o glumă lansată pe vreun forum de turbăță, dar să dovediți și chiar numele ales de vreun săugăbăt de la Relic pentru soldatul alături de care experimentăm într-un



E ultima oară când îmi dau întâlnire cu voi pe un pod!

mediu sigur (când nu vă îl fac placă video), cu Save și Load, ororile Frontului de Est. Vă las pe voi să găsiți...

За Родину! За Сталина!

Acum că v-am introdus în atmosferă generală a celui de-al doilea Company of Heroes, puțin despre structura campaniei single. Veți lupta din greu preț de paștezeze misiuni, alături de mici crăpăte din Armata Roșie, și veți fi prezenți și la defensiva Stalingradului, și la ocuparea Berlinului. Veți văză Tiger-e și, la rândul vostru, veți fi vânători de Tiger-e. Veți apăra un sat pe care, mai apoi, îl veți incendia. și așa mai departe. Nu vă spun nimic despre realism istoric, tehnologic și tactic, căci am renunțat să-l mai cauț într-un RTS cinematic. M-am bucurat că tancurile încă pot suferi damage structural și, în general, l-am jucat cum l-am jucat și pe fratele lui mai bătrân: foarte bucuros că nu e o clonă de Starcraft.

Important și că nu mi-a jignit nimănii cunoștințele de istorie (mici spre medii) atât de tare încât s-o iau răz-na pe patru pagini. Bineînțeles, provin dintr-o țară vecină și prietenă fostului URSS, deci s-ar putea să nu fiu de aceași părere cu vreun tîz care nu-mi vorbește limba. Într misiuni, fostii erau deziluzionați și prezenți incuipat, Lev Abramovici Isakovici (omul cu cără memorie servește drept bază pentru misiuni din single player), este interrogat de un comisar cu privire la motivele care l-au determinat să-și piardă încrederea în Partid și în destinul marel al marilor popor sovietici. Individul mi s-a părut un patriot sincer, de film, care luptă pentru patria mamă și pentru poporul sovietic, dar, pe măsură ce jocul avansă, realizează că superiorii săi luptă pentru losif



„Atmosfera de război depășește primele jocuri CoD.



Vissarionovici. Sau de frica lui Iosif Vissarionovici. Scenariștii joacă un ping-pong deprințant între actele de curaj și sacrificiu sincer ale unor soldați sovietici și inerția, absurditatea și lipsa totală de respect pentru viața umană a politrucilor tipizați din armata sovietică. Un „joc” care repet, poate fi interpretat în ambele sensuri, depinde doar de ce parte a Rusiei te află. Lângă ea sau în ea. Dîn cînd în cînd, și se mai servește câte-o crîmă de război specifică Frontului de Est (recunosc, mi s-a încheiat puțin mâna pe mouse când, prin a treia misiune, parcă, dintr-o casă...

pe care tocmai o incindiasem la ordin cu un squad de ingineri, au ieșit cățiva țărani în flăcări), dar în rest manevrezi trupe, aperi puncte de acces, respingi atacuri blindate, minezi răuri înghetează, vânzezi alături de snipersi prin viscol și așa mai departe. Nimic foarte diferit față de stilul misiunilor din primul Company of Heroes. Desigur că producătorii

n-au pierdut ocazia să ne remintească de vestul Ordin 227 emis de Tovarășul





Stalin, iar în campania single apar cățiva comisari ultrazeloși și o mitralieră grea îndreptată împotriva propriilor oameni. Mă întreb oare din ce s-au inspirat Games Workshop când au creat vestiile Comisarii din Garda Imperială...

Herr Gerilă

Noutatea ce se observă cel mai ușor în motorul grafic și gameplay este zăpada. Nu mai repet cum mocuția (răsușita) și iarna au pus bețe în roate Wehrmacht-ului, căci sigur ați avut discuția asta într-o căricumă. Unde, de căte ori vine vorba despre Al Dollea Război Mondial, sigur se va auzi tare și răspicat fraza: "Ce bou a fost Hitler c-a lernat în Rusia" și cum acesta a fost singurul motiv pentru care cel mai mare stratég al tuturor timpurilor a pierdut războiul. Au mai fost și altele, poate la fel de importante (citiți Absolute War, un mamut de cărți foarte detaliat despre conflictul russo-german), dar nu e timp să le analizăm, aveți joc de jucat. El bine, dacă voi/noi le-ați/le-am discutat în căricumă, închipuiți-vă că și Relic și-a făcut temele și a ajuns la concluzia că Rusie fără zăpadă nu există. Așadar, aveți zăpadă în Company of Heroes 2. și nu aveți doar zăpadă, ci și frig. Pentru a sublinia că de importanță a fost iarna rusească în efortul de război sovietic, au fost introduse o serie de mecanici de gameplay care reflectă efectul devastator al vremii asupra oamenilor din

subordine. Unitățile de elită sovietice (cum ar fi iunietișii în Company of Heroes 2) beneficiau de echipament de iarnă, iar pentru el viscolul nu însemna moarte sigură, ci doar o viteză mai mică de deplasare (o moarte ceva mai neșirigă) și un câmp vizual redus. Recruți... ceva mai subțire. și la propriu, și la figurat. Așadar, în timpul unui viscol (care limitează câmpul vizual al unităților), va trebui să vă adăpostiți unitățile prost echipate fie într-un vehicul, fie în jurul unui foc de tabără, fie într-un adăpost. Altfel, riscăți



să le pierdeți. Partea frumoasă este că și unitățile inamice, și mai prost echipate decât eroii sovietici de sacrificiu, suferă și ele de frig și, deseori,剖eți profita de vreme și de Al-ul hitlerist pentru a mai răndurilor inamicul. Am jucat o misiune din single player, unde am abuzat în cel mai barbar stil de iarnă și de două squad-uri de lunetiști. A durat ceva mai mult, dar la finalul misiunii aveam două squad-uri de snipersi cu peste 40 de germani doborță. Fiecare. A, un squad de lunetiști ruși conține doar oameni, spre deosebire de tătașii germani, care preferă să lucreze solo. Avantaj Rusia.

Când reușești să termini campania single și v-ai plănit mândri steagurile pe Reichstag, aveți la dispoziție modul Theatre of War, unde vi se oferă, printre cîteva provocări co-op și o mană de skirmish-uri clasice, și o serie de misiuni single-player destul de interesante. Cu mențiunea că, dacă în campania single jucăți doar cu ruși, în Theatre of War există și misiuni pentru germani. Ca să dău doar două exemple pentru ce vă așteptă, aveți o misiune în care veți căntă din greu la orgile lui Stalin. Vă se dă pe mană căteva Katușe și ceva unități pentru suport și va trebui să demolați căteva clădiri bine păzite. În altă misiune, de data aceasta cu germanii, aveți ca obiectiv asasinarea cătorva ofițeri sovietici bine solo.



de
rofii
rân-
pla-
ă și
ri de
A,
re
reze
ați

intre
sice,
ente.
ar cu
ani.
il
iți
pîne
ine



păzii. Normal că am sărit pe misiunea cu Katiuscile chiar înainte să încep campania single. E bine să începi în forță, și cum s-o fac aițel decât cu vreou nouă lansatoare de rachete încărcate până la refuz...

Mai nimic nou pe frontul de Est

Îmi mențin părerea, exprimată și în review-ul priorului joc din familia CoH, că seria a rămas un hibrid mai mult decât decent între spectacol, strategie și tactici. Relic: n-a riscat prea mult (ăspun, „aproape de loc”, dar îmi aduc aminte de hoardele de internauți ruși care i-au scăzut user rating-ul la 1.8 din motivele enumerate de mine la început) și ne-a oferit un Company of Heroes cu zăpadă și soldați care vorbesc engleză cu un puternic accent rusesc.

Principala mea nemulțumire, nu îndeajuns de mare încât să vă sfătuiesc să așteptați o reducere de 85%, este că musul Company of Heroes 2 nu-și justi-

fică în totalitate Doiul din coadă. Nu e un „deal breaker”, căci mi-a plăcut primul joc din serie, iar mai mult CoH înseamnă mai multă distracție. Doar că nu aş plăti 50 de euro doar pentru single player. Nu mă pronunț asupra multiplayer-ului, eu sunt unul din trei cazurile cronice care joacă RTS-uri doar în single. Mai mult pentru poveste. Pare, mai degrabă, un expansion pack ceva mai consistent, și nu un sequel în toată legea. Repet, n-am luat în calcul multiplayer-ul. Dacă nu vă interesează exclusivitatea de single-player, vă sfătuiesc să îl cîțui pe Aidan, care va încerca să vă lămurească în privința multiplayer-ului. Cățăva

dintre omușorii care butonează Company of Heroes 2 în multi au avut lucruri bune de spus, deci poate ar trebui să fiți mai atenți la ce ar spus Aidan. Multiplayer-ul să-ar putea să merite cei 60 de euro (eventual și valiză plină cu DLC în valoare de 50 de euro) și anii de așteptare. Eu, în schimb, mă bucur că l-am primit (l-aș fi cumpărat, totuși, la prima reducere mai substanțială, căci mi-e dragă seria). Și că avem zăpadă (placa mea video nu e de aceeași parere, dar trebă ei să se încingă, căci astfel s-au creat condiții pentru un expansion/DLC/sequel cu Războiul de lărmă (hint: Rusia vs Finlanda, 105 zile). Dacă eficiența lui Zaltăv vă împresionează până la lacrimi în Enemy at the Gates, așteptați să auziți de Simo Häyhä. Sisu, fratel! El n-a primit un film triplă A, dar a văzut cu președintele Finlandei și a mai trăit 62 de ani după ce a incasat un glonte exploziv în falcă... [cloLAN]



Vine, vine primăvara sovietelor!

Prelau frâiele acestui review de la tovarășul cloLAN, plin de mândrie, onoare și dragoste de Patrie, pentru a încerca o ofensivă totală de-a lungul frontului Multiplayer. Înarmat cu o cantitate de cafea echivalentă energetică cu Tsar Bomba și vreo două energizante, destinate situațiilor critice, am de gând să mor de gât cu unitățile din Company of Heroes 2, căci cuvântul de ordine în MP-ul acestui RTS este (da, ați ghișe) micromanagement. Spre deosebire de strategiile clasice, bazate pe gestiunea unui puhoi imens de unități, COH2 asațează la baloneta ideea de tactică militară, aka „deep real time tactics”, în plus, menționează că am pierdut mai multe partide online decât am câștigat, ceea ce spune multe despre adâncimea proprietății tactice, însă scopul meu nu a fost dobândirea unui statut de elită, ci înțelegerea mecanicilor din spațele componente multi. COH2 oscilează permanent între ritmul aproape stag-



nant al schimburilor de focuri dintre grupile de infanterie și carnagiu brutal al unor unități devastatoare, cum sunt mortiilele usoare, cu încărcare pe țeavă. În cluda hărților literalmente împânzite cu puncte de cover, atacurile pe flancuri sau suprarema sustinută de artile

rie este o problemă constantă, mai ales atunci când opONENTUL cunoaște bine mapa și profită din plin de capita-



Pușca și cureaua lată, fețorii

zat ușor (Festung Armor): primul pas logic este însărcinarea brigăzilor de pionieri (echivalentul inginerilor ruși) cu ridicarea clădirilor principale, fiecare unitate recrutată în timpul luptei fiind generată de o clădire proprie – cu toate că, atenție, intrarea soldaților în luptă se face întotdeauna printre-o luptă extinsă a hărții! Vehiculele blindate și artilleria grea sunt desfășurate după un model similar, beneficiind de perk-urile incluse în loadout-ul comandanțului ales. Totuși, puteți plasa în continuare un rally flag, spre orice unitate proaspătă se va îndrepta imediat ce pătrunde în teatrul de război. Din cauza sistemului nedid implementat de Relic, nu putem vorbi despre un base building complex, mecanica jocului concentrându-se, din nou, asupra asupra gestiunii atente a fiecărei unități. Un pont: infanteria germană, deși mai puțin numeroasă decât tavălugul sovietic, are o eficiență sporită în luptă, ceea ce îi recomandă drept prima alegere pentru jucătorii începători. Ascunsă perfect în cover, o brigada de grenadieri rezistă mult mai bine focului inamic, spre deosebire de sovieticii curuți uneori de un singur obuz. Chiar și așa, grenadele de mână sunt incomparabil mai puțin letale

decăt un molotov rusesc, balansul dintre cele două tabere fiind atent slefuit de producători. Fără impresionantul pachet DLC, multiplayer-ul din COH2 poate părea oarecum limitat, însă senzația este superficială și nefondată. Rareori am simțit pe propria piele ce înseamnă micromanagementul tactic ridicat la nivel de artă, cu precădere pe hărțile înzăpezite. Viscolul, capabil să curețe într-un timp scurt trupele expuse, reprezintă un element cu efecte strategice directe. Anunțat printre-o humărare înversă, acesta afectează doar infanteria aflată în camp deschis, adăpostirea ei în clădiri civile, buncările sau vehiculele crucează bieții răcani de la o moarte teribilă. O altă opțiune, mai puțin practică, este utilizarea forțelor de tabără, cu riscul transformării într-o țintă statică pentru barajele de artillerie ori atacurile aeriene. Deoarece luptele se poartă mai mereu în puncte difuzite ale hărții – cel mai des concomitent –, pentru cinea aflată la primul contact cu seria Company of Heroes, gradul de atenție necesar gestiunii forțelor poate părea copleșitor. Lucrurile devin și mai complicate atunci când





Okay, eu nu mai înțeleg nimic de aici. Prefer să dezerez.



Față biândă a NKVD-ului.

sunt introduse în ecuație planurile speciale, așa-numite Doctrine ori Tactics, și trăsăturile specifice, arăroare subtile, ale tehnicii militare utilizate. Pentru iubitorii de istorie, deficiențele armatei sovietice nu reprezintă un secret, dar lipsurile tehnologice sunt intelligent compenate prin intermediul unor tactici neortodoxe, precum aruncătorul de flăcări. Acum clădirile ocupate ard realist, datorită engine-ului vizibil îmbunătățit grafic și fizic. Particularitatea rușilor rămâne învăluirea prin număr și mobilitatea sporită a infanteriei la pied, grăție unor abilități speciale. Prin contrast, diviziile germane se bucură de vehicule infinit mai potente, mortiere devastatoare și fenomenul raid aerian executat de avioanele Stuka. Defensiva ambelor tabere este susținută completamente de tunuri fixe, artilerie mobilă, buncăr sau mitraliere de campanie, trupele neprotejate integral – adică ascunse parțial în cover – rămânând suscunibile în față presiunilor exercitate de focul dușmanului. O altă găselență practică e posibilitatea capturării armamentului abandonat. Eu m-am trezit alergând după MG-urile germane de fiecare dată când m-am aflat la comanda Armatei Roșii, mitraliorii din colhoz suferind grav la capitolul rază de acțiune. Totuși, războiul devine cu adevărat săngeros odată cu utilizarea masivă a blindatelor grele. Scopul unui skirmish (online sau vs. AI) este subjugarea pe toate planurile – altfel spus, până când inamicul rămâne fără victory points ori e anihilat. O găndire ofensivă este imperativă, căci numai dominația deplină a punctelor cheie asigură o victorie sigură. Tactica mea implică ridicarea rapidă a unui buncăr în poziții strategice, echipat cu o mitralieră și acoperit de un tun anti-tanc (preferabil 88mm), asigurând



Cu băieții, la un foc de tabără.



astfel un cap de pod, susținut prin prezența unei forțe „expediționare” de tanuri. După o ploaie de artillerie/mortiere, respectivele senilăte pot sparge linia inamicului atacând frontal, în timp ce infanteria ușoară le urmăză, căutând să flanzeze. Blitzkrieg FTW! Lucrurile pot lua o intorsură dramatică dacă oponentul este suficient de inteligent și își grupează trupe cu putere mare de foc în spatele corpului meu de atac, singura soluție fiind o retragere controlată. Separate în grupuri mici și mutate din cover în cover, efectivele proprii pot asigura un culoar artilleriei lăsat în urmă, sub protecția buncărului mai devreme amintit. Principalele impiedicători rămân minele amplatate de ingineri sau obuzele reținute din vede- re și măscate de structurile civile. Jucătorul suprem de COH2 ar avea nevoie de cinci ochi: unul pe bază, unul pe resurse, doi pe trupele angajate în bătălie și încă unul apărat către teritoriile ocupate de oponent. Realismul principiilor „răzbuiului” se aplică cu brio în jocul celor de la Relic. De exemplu, combustibilul „das Blut des Krieges”, săngele răzbuiului, elementul

vital din iadul belligerant, rămâne ingredientul primordial. Adădar, e de la sine înțeleas unde trebuie să loviti prima dată. Mecuriile online din Company of Heroes 2 se rezumă la astfel de skirmish-uri – în modurile Annihilation sau Victory Point –, de obicei calculându-i pe jucători selectând un oponenț

t uman pe măsură. Până la opt jucători pot participa simultan la conflagrație, fie de partea Wehrmacht-ului, fie a Armatei Roșii, posibilitățile de personalizare ale loadout-ului initial depinzând de războiul personal, ce poate fi crescut numai prin obținerea de victorii. Punctând bine pe latura singur și excelent în multiplayer, COH2 este cu siguranță cel mai bun RTS al verii și, de ce nu, poate chiar al anu-



Ivan Rambovici ne arată spătele de rusnac definit.

iu. Sper că tehniciile complexe ale jocului nu vă îndepărtează de o experiență online minunată și mai sper în caracterul captivant al incursiunii mele limitate în anumite particularități ale strategiilor player vs. player. Înainte, tovarăș, pentru Patrie și o ediție completă, cu toate DLC-urile inclusiv [Aidan] ► cIoLAN & Aidan



VERDICT LEVEL



- complexitate – are excentrică, dar acceptabilă
- grafică detaliată, stimulată de mănușă
- potențial Cetății și efectele sale asupra strategiei
- multiplayer rezult

► nu prea își merită 2-ul din coadă; pare o expansiune

PE SCURT

Company of Heroes 2 și-a pierdut mult din formecul bestial al încrengăturii, deși rămâne un RTS foarte bun, în cînd companie secolului mediu parcurse. Modul multiplayer înseamnă o rată mare, dar și gloriosă prin scorul final.

Gen: Producer

Online

CERINTE MINIME

Distribuitor

Ofertant

Processor

8.5

ALTERNATIVA: COMPANY OF HEROES

Veteranul răstăcine în lăstrie deși mai bine înțează joc de strategie. Dinamic și interes, tactică plană la sine, primul COH merită alesul de colecție și jucători până la opăzire.



Umor crud și joacă brutală

Nu simțiți oarecine animozitate față de supereroi prezentul? Nu vă stau în găt toate cîșjele hollywoodiene, îndesate nemilos în deriere-ul personajelor de benzi desenate? Industria cinematografică trăce printr-o fază adolescentină, turnând „superhero action flick” după „superhero action flick”. Dacă nu e sequel, atunci e prequel, prequel, Batman, Superman, Batman/Bin Superman și tot ce există între – dacă vă întrebăți cumva „între ce?”, sărurășesc că nu știu nici eu. Heh, între noi fe vorba (wink), bat la ușa din față a unui review așteptat, dar pentru care nu am găsit niciodată suficiente resurse creative. Adică, oamenii buni, și vorba despre Deadpool: anteroul sublim, maniacul violent cu triplă personalitate, mutantul invincibil, mânuitorul de săbi, pistolul și lasere. Într-un final, personajul născut în 1991 în imaginația bolnavă a dușoului Rob Liefeld-Fabian Nicieza are parte de un joc video numai al său, un beatem up brutal, plin de sânge și umor crud. Aș zice că jocul dedicat mercenarului prolix cu tendințe ucișătoare necesită o recenzie specială, care nu se sfugă să sparge cel de-al patrulea zid, exact așa cum o face Wade Winston Wilson (numele psihopatului din spatele măștii) mai mereu. Buuun, acum că am stabilit titlu, am menționat personajul principal și am făcut puțină atmosferă, și împui să treiem la mecanismele intrigii, fiindcă Deadpool nu este singurul care-și citește scenariul. Și nol ne facem.

Gory, Gory, Hallelujah!

Tânjeam după un joc capabil să-și la peste pictor povestea fără a da dovadă de prost gust, iar atunci când însuși personajul principal interacționează verbal cu jucătorul, spulberând bariera națională clasice, lucrurile capită o turără mai mult decât interesantă. Deadpool este un individ bolnav mintal, controversat, pentru care pomile maniacale sunt la ordinul zilei. Deși inițial poate părea greu de digerat, personalitatea acestui super-antierou are lipici, transformându-se rapid într-o natură molipsitoare. Culmea, umorul crud, referințele la cultura pop și vulgaritatea (uneori insinuată, alteleori nu) sunt mereu la locul lor, sortate cu acușarea over the top. Deadpool a fost creionat cu bună stîntă aja – și a fost creionat bine, lucru înțeles de producătorii jocului. Să fi sincer, eforturile celor de la High Moon Studios, canalizate spre a menține protagoniștul în conturul trăsătură de creatorii săi originali, se rezumă cu ficeare linie de dialog sau text în balon. Ca iubitor și cititor al benzilor desenate Marvel, primul meu contact ludic cu acest personaj epic a decurs natural, pe un teren ficțional relativ familiar. Povestea începe într-un apartament miser – pe care Deadpool îl consideră casă – cu o conversație tîncită, desfă-

E timpul să ne relaxăm în coci... apartamentul nostru minunat.

GO! POINTS



Datul la pompă, o activitate comună oricărui erou respectabil.

GO! POINTS

sură între multiplele personalități din capul său. Pe parcursul campaniei single, conflictele psihologice interioare devin o metodă narrativă. Îndreptată din cînd în cînd către tine, jucătorul. Ba mai mult, Wade este cointenit de existența sa totalmente virtuală, desfășurată în cadrul unui joc video controlat din exterior. Senzarea de imersiune în atmosfera povestiei este ridicată astfel la un nou nivel, prin intermediul unei tehnici inedite. Flind că scenariul o cere, Deadpool acceptă o misiune periculoasă, obiectivul principal constând în asasinarea lui

Chance White, un mogul media corupt, plin ochi cu răuțate infiltrată. Nimic mai simplu pentru un mercenar înzestrat cu superputeri regeneratoare, înarmat până în dinți! Arsenalul disponibil include falmoasele sabii și pistoale, plăstrite în bandurile atașate costumului roșu, cu ajutorul cărora Deadpool măcelărește orice îlese în cale. Totuși, oferta de unelele letale poate fi extinsă ori

upgradată, folosind puncte obținute în urma kills-urilor reușite – se numește „game progress” și o și găsești la modă, după cum ne spune chiar Wade. Mai departe, introducerea în storyline-ul jocului se desfășoară escalind turul lui Chance, adoptând forma unui tutorial interactiv. Cel drept, controlul necesită puțin exercițiu, dar mișcările fluide și usurință în lățințuirea loviturilor sunt realmente spectaculoase. Înamicii pot fi înjunghiați, decapitați, tăiați în bucătăje folosind un atac stealth rudimentar sau împușcați în plină figură – nu neapărat în această ordine. Oricum, să lăsăm pudibonderia deosebită și să acceptăm faptul că, butonând Deadpool, ne asumăm setea de violență gratuită, carnagiu și brutalitate exagerată, lăsat-mă, dar cine dracă se joacă un beat'up pentru poveste?! Animalul din mine consumă violență comicităză cu zâmbetul pe buze atunci cînd dansează cu sălbile ascuțite printre oponenți dezmembrăbili, cînd nu mi-am făcut niciodată false iluzii în



SÂNGE ȘI TACOSI CHIMICHANGA FTWI

privința mea sau a jocului. Deadpool este mandatul copilului sălbatic din noi toți, dormic oricând de o răfăulă săngerăsoasă, îlpită de judecată.

„Oh, Chimichanga, Chimichanga, product placement with Chimichanga. Enchirito, nacho, burrito...”

Știți ce lăbește Deadpool cel mai mult și cel mai mult din întregul Univers? Un taco fierbinte și picant. High Moon Studios ne oferă un joc realizat în întregime din momente comice urmate de ex-

plozii violente, cu un asasin schizoid în rolul principal, îndrăgostit de alianța mexicană cu carne. Amintesc în permanență omnișteza și funcția violenței, deoarece carnagiu visceral devine o parte elementară a game-play-ului, sistemul de combat păstrându-ș dinanismul pe întreg parcursul jocului. Așa cum spuneam mai devreme, Deadpool exagerază în mod voit, zgândărind cu ficare înamic ucis acel vir violențial ascuns în subconștiștional oricui.

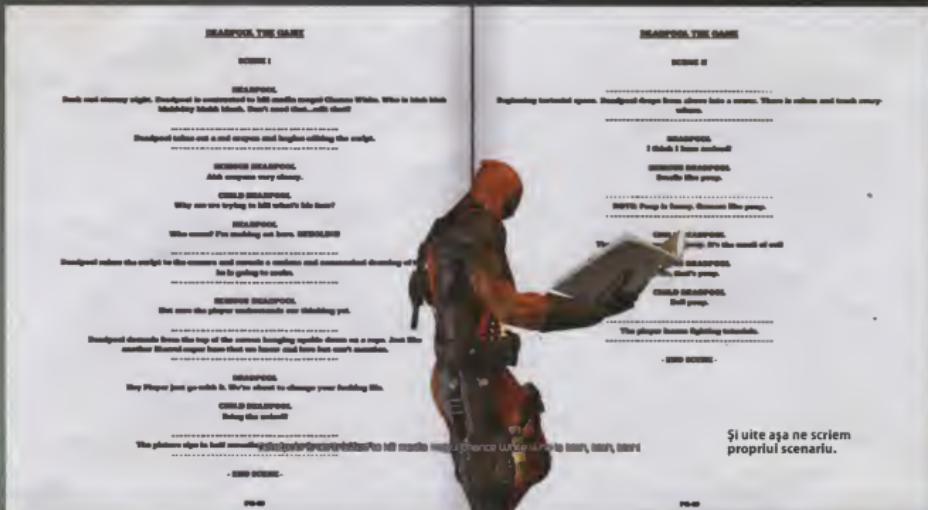
Punctul forte este felul în care o face: combo-urile mălee (adică alternarea loviturilor light cu cele heavy), urmate de o plăie cu plumb incins, devastază dramatic grupurile de oponenți, spulberând bucăți și mărmurante în toate direcțiile. Pentru un efect cu adevarat awesome, un atac ~~șimbul~~ este dezvoltat după acumularea de Momentum, un indicator fiind afișat în HUD. Așteptă numai să părăsești mașa pe un baros, apoi lucrurile devin cu adevarat hoase. Cu certitudine nu



HOLD SHIFT AND PRESS SPACEBAR
TO PERFORM A MOMENTUM ATTACK.

Momentum Attack, o lovitură ce sfidează gravitația.





Și uite așa ne scriem propriul scenariu.



Dakka Dakka, drept în mufarină!

vorbim despre un joc adresat minorilor, mai ales că urechile ne sunt defecate ocazional cu o doză zdravănă de violență verbală necenzurată. Dacă tot am deschiis subiectul „Chestii numai bune de zdrobit”, la polul opus în topul preferințelor instabilului Deadpool se află Mister Sinister, antagonistul nemic, ce nu eștă a-i fura obiectul muncii – în cazul de față, Chance White. Desigur, Mister Sinister are un plan malefic în spatele acțiunilor sale neprevăzute, însă nu e tocmai recomandabil să-ți bagi nasul fix în activitățile celui mai periculos asasin semi-nemuritor din lume. Lăsat cu buza umflată, Deadpool pornește într-o vendetă personală, respectând rețeta dulcelui stil clasic. În mod neobișnuit, campania mi-a lăsat, uneori, un gust amar – gustul călării repetitivității obiectivelor principale. Spre față de povestea, singurile lucruri care m-au ținut în priză au fost gălăjile poroase și combatul demențial, întrerupt de ocazionalele momente ROFL. Pasiunea amoroasă – de obicei platonică – pentru Moarte ori întâlnirile incomode cu alte personaje Marvel legendare fac din Wade Winston o sursă constantă de amuzament. Consider nepotrivite alte spoilerie în acest caz, cum ar fi pălărirea lui Wolverine după pribușirea din Genosha sau fastidiosul instrucțaj etic oferit de Cable, Apol, nici

meta-povestea cadru nu e de dat la o parte. Îi e mai mare dragul să realizezi brusc că ești bligaț în seamă, prin în mijlocul triumghiului ficțiune – realitate – acțiune, cete trei elemente relaționând când în contextul jocului, când în raport direct cu tine, individul din fața monitorului. Ce mai, o scrânteală totală, savurosă și

Jocul care știe că este un joc se joacă bine

Chiar foarte bine. Din punctul de vedere al mecanicii de gameplay, Deadpool urmărează cutumele beatem up-urilor clasice. Perspectiva third person asigură o vedere



No comment, dar vreau și eu orice la ei.

I CALL THIS ONE...

... "DEATH METAL"

QTE-ul asta mi place la nebulie. Punchy time!

Deadpool pe buget redus. Pare drăguț.

spectaculosă asupra acțiunii, beneficiind de o grafică arătoasă și o direcție artistică puternic inspirată din benzile de seriale. Măștă poate plăgi de controlul neîndemnănat, în ciuda faptului că adaptarea la schema default nu este tocmai un capăt de jără. În plus, voice acting-ul fără curar se bucură de prezența lui Nolan North, săticul multor voci celebre din jocuri sau animații. O fărămă din cultura pop/arcade s-a strecurat în alăturul producătorului High Moon Studios, prezentă în sub forma platforming-ului clasic, condiționat de dexteritate, fie a jetonelor cu puncte bonus, împrișăte pe parcursul nivelurilor. Vedeți, mareale merit al jocului este ludismul manifestat la tot pasul – altfel spus, acel fe-

ling de joc pulsările. Deadpool nu se laicodătă în serios și își auto-obliterează rolul personajului principal, povestea și gameplay-ul. Sună oarecum bizar, dar îi lasă senzația unui joc copilăresc conceput pentru adulți. Fantastul moment RPG băbit este un exemplu perfect, perspectiva schimbându-se din third person în top down, iar inamicii fiind înclocuți cu scheleți. Rețetă: timp de cîteva minute, Deadpool devine The Legend of Zelda. Evident, nu pot ignora micle neplăcări. În primul rând, o anumită repetitivitate deranjantă începe să-și facă simțită prezența la un moment dat. Nici măcar nu era greu de evitat; ar fi fost suficient o măslină de boși interesanți și niște inamici oleacă mai diversificată.

În al doilea rând, nu există un mod multiplayer. Nici, nici, nici măcar o competiție de pălmățială între Wolverine și fratele său de ADN, Mercenarul Guraliv. Dar, așa cum industria ne-a obișnuit, un IP proaspăt nu poate atinge pragul perfectiunii de la prima venire. Poate că Deadpool (jocul) se va trezi peste un an cu un „2nd” mare în coadă și noi vom avea parte atunci de un beat’em up de săvârșit. În loc de concluzie, vă las în compania unui citat glorios din repertoriul super-antieroriilor über-cool:

„I think I’m going deaf. No, wait, there was a knife in my ears. How come no one told me? Now I just feel silly.” ► Aiden

SOBER, ENGAJED

VERDICT LEVEL



- content gay; explicit
- jocul principal este, care sparge meniu cat de-ai sănătos să-ai
- un joc de prică găsit pentru urcă dejetă
- controlul necesită puțin antrenament; pe ales că reprezintă...

PE SCURT

În modul său de excepție, dedicat tuturor celor care să nu săracă de imaginație învăță sănătos de punct de vedere moral. Explicit, violent și amuzant, Deadpool merită să vă se face felică pădurea.

Rating: 18+ Producer: Online Distributor: Online

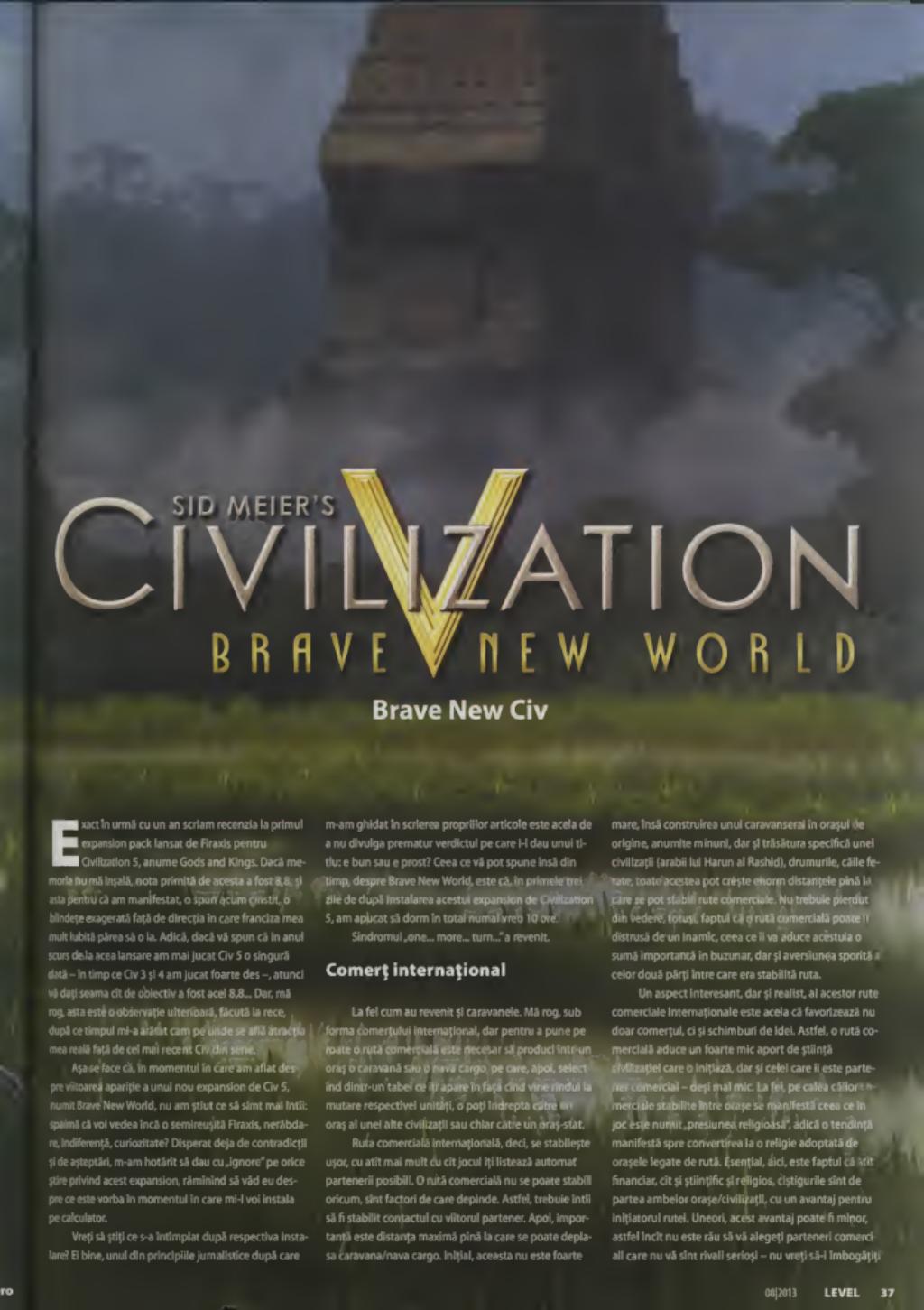
CERINȚE MINIME

System: Windows Processor: Intel Core 2 Duo RAM: 2 GB Video Card: NVIDIA GeForce 8800 GT

ALTERNATIVA: JENZILE DESENATE

Jenziile desenate Deadpool sunt singura alternativă recomandabilă de jocuri plăzit. Dile picante, în modul remarcabil sunt relativ greu de obținut. Nuvin cu cumpărăjul online.





SID MEIER'S CIVILIZATION BRAVE NEW WORLD

Brave New Civ

Exact în urmă cu un an scriam recenzia la primul expansion pack lansat de Firaxis pentru Civilization 5, anume Gods and Kings. Dacă memoria nu miă încălă, nota primă de acesta a fost 8.8, și astăzi pentru că am manifestat, o spun acum cîștî, o bilanță exagerată față de direcția în care frânțita mea mult lăbișă părea să o ia. Adică, dacă vă spun că în anul scurs de la acea lansare am mai jucat Civ 5 o singură dată – în timp ce Civ 3 și 4 am jucat foarte des –, atunci vă dați seama că de obiectiv a fost acel 8.8... Dar, mă rog, astăzi este o observație ulterioră, făcută la rece, după ce timpul mi-a așădit cam pe unde se află atracția mea reală față de cel mai recent Civ din serie.

Așa-se face că, în momentul în care am aflat despre viitoarea apariție a unui nou expansion de Civ 5, numit Brave New World, nu am statut ce să simt mai întîi: spaimă că voi vedea încă o semirecupătură Firaxis, nerăbdare, indiferență, curiozitate? Disperat de la contradicții și de așteptări, m-am hotărât să dau cu „Ignore” pe orice gîrje privind acest expansion, răminind să văd eu de ce este vorba în momentul în care mi-l voi instala pe calculator.

Vreți să știți ce se-a întîmplat după respectiva instalație? E bine, unul din principiile jurnalistiche după care

m-am ghidat în scrierea propriilor articole este acela de a nu divulgă prematur verdictul pe care îl dau unui titlu: e bun sau e prost? Ceea ce vă pot spune însă din timp, despre Brave New World, este că, în primele trei zile de după instalarea acestui expansion de Civilization 5, am apărut să dorm în total numărul de 10 ore.

Sindromul „one... more... turn...“ a revenit.

Comerț internațional

La fel cum au revenit și caravanele. Mă rog, sub forma comerțului internațional, dar pentru a pune pe roate o rută comercială este necesar să produci între-un oraș o caravână sau o navă cargo, pe care, apoi, selectezi dintr-un tabel ce îți apare în față cînd vine rîndul la mutare respectivă unității, o poți îndrepta către un alt oraș sau către un oraș-stat.

Ruța comercială internațională, deci, se stabilește ușor, cu atât mai mult că cit jocul îți listează automat partenerii posibili. O rută comercială nu se poate stabili oricum, sănătatea de care depinde. Astfel, trebuie întîi să fi stabilit contactul cu viitorul partener. Apoi, importantă este distanța maximă din care se poate deplasa o caravana/navă cargo. Înțîial, aceasta nu este foarte

mare, însă construirea unui caravanserai în orașul de origine, anumite minuni, dar și trăsătura specifică unei civilizații (arabi lui Harun al Rashid), drumurile, căile ferate, toate acestea pot creațe enorm distanțele prin căre se pot stabili rute comerciale. Nu trebuie pierdut din vedere faptul că o rută comercială poate fi distrusă de un inamic, ceea ce îi va aduce acestuia o sumă importantă în buzunar, dar și aversiunea sporită a celor două părți între care era stabilită rută.

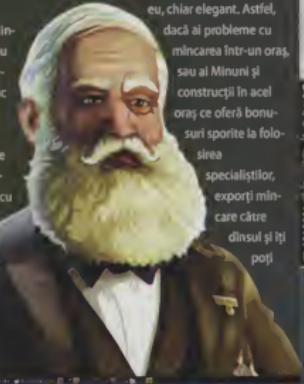
Un aspect interesant, dar și realist, al acestor rute comerciale internaționale este acela că favorizează nu doar comerțul, ci și schimburile de idei. Astfel, o rută comercială aduce un foarte mic aport de stări și civilizații care îl înțîiază, dar și cele care îl este partener comercial – deși mai mic. La fel, pe calea căilor comerciale stabilite între orașe se manifestă ceea ce în joc este număr, presunție religioasă, adică o tendință manifestă spre converțirea la o religie adoptată de orașele legate de rută. Esențial, aici, este faptul că și finanță, cit și stătințific și religios, cîstigurile sunt de partea ambelor orașe/civilizații, cu un avantaj pentru inițiatorul rutei. Uneori, acest avantaj poate fi micior, astfel încit nu este rău să alegeți parteneri comerciali care nu vă sunt rivali serioși – nu vreți să-l îmbogățîți



sau civilizații, credet-i-mă, deși răspindirea proprii-
gii este un bonus deloc de neglijat, mai ales în relația
cu un posibil inamic.

Comerț intern

În ce privește ruturile comerciale interne, între propriile orașe, lucrurile au rămas la fel ca și acum – orașele legate prin drumuri sau pe mare produc automat un ciștință comercial, calculat după regula preexistăntă, nimic nou. Nouă este ruta comercială ce se poate stabili cu ajutorul caravanelor sau na-
velor cargo, între două orașe proprii, cu scopul de a exporta mărcare sau
produție,
unidirectional, de la
unul către celălalt. Da, o ches-
tie care mă
enervase
înăuntrul acum în



seria Civ, anume aceea că nu
puteai să-ți ajuti orașele proas-
păt fondeate, sau în dificultate,
cu importuri din orașele tale
prospere, a fost rezolvată, zic
eu, chiar elegant. Astfel,
dacă ai probleme cu
mărcarea într-un oraș,
sau al Mirinu și
construcții în acel
oraș ce oferă bonu-
suri sporite la folo-
sirea
specialiștilor,
exportă min-
care către
dinsul și îți
pozi



intreține un număr impresionant de specialiști. Apoi,
dacă fondezi un oraș mai tîrziu în joc, poți exporta către
el mărcare sau producție, ori ambele dacă creezi rute
comerciale între acesta și două alte orașe ale tale, cîte
unul pentru fiecare tip de „marfă”. Astfel, scapi de len-
toarea frustrantă a dezvoltării unui oraș fondat în a
două jumătate a jocului – astăzi ca să nu mai spun că ne-
beneficiez de un feeling de realism care ajută multă la con-
fortul strategului, la imersiunea jucătorului în istoria
propriul civilizației.

Totuși, este de luat în considerare numărul limitat
al ruteilor comerciale pe care civilizația ta le poate sta-
bilii. Încep jocul cu una singură, dar anumite desco-
periri științifice, cîte una pe eră, măresc cu 1 numărul ma-
xim al rutelor comerciale pe care le poate stabili
civilizația ta. Nu sunt sigur, dar parță și anumite clădiri
și/sau Minuni pot contribui la numărul de rute comerciale
nu-mi amintesc exact acum.

Cert este că nu poți spawnă în limitat caravane și
nave cargo, există o limită destul de severă, iar acestea
este și mai marcată în situația în care doaresti să-ți ajuti
un oraș propriu, deoarece trebuie în acest scop să con-

În Brave New World am putut relaxația făță cu numai patru
orașe pe o hărță standard (pe nivelul normal – cam moale, etc),
eu, mai bine mergeți minimum pe King).

În care se concentrează efortul construirii Minunilor care oferă bonusuri semnificative, metropoli care are nevoie să poată întări un număr mare de locuitori. Modelul acestor tip real de civilizație – vezi Marea Britanie și Londra – poate fi reproducă și ulterior în Civilization 5 Brave New World.

Congresul Mondial

Expansionul Gods and Kings era adăpost în special primei jumătăți a unei campanii de Civ 5, în timp ce Brave New World vizează a doua jumătate a acestoia. Astfel, unul din elementele noi aduse de expansionul proaspăt lansat este Congresul Mondial – ce poate fi fondat de o civilizație odată cu descoperirea tiparului, dar și a tuturor celorlalte civilizații aflate pe harta curentă.

Înțial, Congresul Mondial lînește săgeți odată la 30 de tură, apoi, pe măsura avansării în joc, tot mai des. Fiecare civilizație își poate alocă un anumit număr de locuri în Congres, pentru a-și trimit proprii delegați. Acest număr este același pentru toate civilizațiile. Însă gazda Congresului primește un număr mai mare de locuri. Odată cu trecerea timpului, numărul de locuri crește. După ajunerea în Epoca Industrială, primește locuri în Congres și pentru fiecare oraș-stat care ești aliat.

Numărul delegaților care te reprezintă în Congres este important pentru obținerea numărului necesar de voturi pentru aprobarea sau respingerea unei rezoluții. Rezoluțiile sunt proponeri ale gazdelor Congresului cu privire la diverse domenii de activitate politică, socială, economică și militară, cu efecte deosebite de importanță în evoluția jocului, deoarece aprobarea lor le face obligatorii pentru toate civilizațiile. A putea impune și



Giroto di Bondone (Great Artist)

O Mare operă de artă tocmai a fost creată și poate fi expusă într-un Muzeu.



Adoration of the Magi.

votă o rezoluție favorabilă tăie, sau a respinge una defavorabilă, se poate dovedi extrem de important în joc. De altfel, felul în care ești privit după proponere și vot de către civilizațiile pe care acestea le favorizează, sau nu, are efect asupra relațiilor diplomatice.

Rezoluțiile sunt interesante ca fond și importante ca mecanică a jocului. Dar ele reprezintă numai jumătate din substanța Congresului Mondial din Civilization 5 Brave New World. Cealaltă jumătate este noua formă a victoriei diplomatice. După ce toate civilizațiile de pe harta ajung în Epoca Informației, sau măcar jumătatea ajung în Epoca Atomică, Congresul Mondial capătă și vechele funcții de Națiunile Unite din Civ-urile anterioare. Adică aceea de a stabili prin vot liderul diplomatic mondial. Dacă vă bazați pe victorie diplomatică, aici conținează aliații din

orașele-state, care îți pot oferi majoritatea necesară.

Participarea Congresului Mondial dinamizează semnificativ și credibil gameplay-ul. În ultima treime a unei campanii, chiar dacă nu intenționezi să obținești o victorie diplomatică, important, subliniază din nou, este ultimul realism oferit de mecanismul rezoluțiilor din Congres, dublat de eficacitatea acestora în a slui sau demonta o anumită strategie de joc a unei civilizații. Și triplat de existența diplomatiei exercitate în Congres prin Diplomati – o altă componentă importantă a Congresului, despre care, din motive de timp și spațiu, nu vă vorbă aici.

Artiști plastici, muzicieni, scriitori

O altă nouitate adusă de expansionul Brave New World o constituie forma revizuită a victoriei culturale. Și nu este vorba doar despre un simplu face-lift, ci de modificări ce merg pînă la baza conceptuală a jocului.

Astfel, există o nouă categorie de mari oameni de știință/îngineri/comerçanți/profesii). Este vorba despre mari artiști plastici, muzicieni și scriitori. Mecanismul prin care acești sănii generații sunt estimează cu cel al marilor personalități, dar se bazează pe o Mirune Națională numită Ghilde, care este de trei feluri – a artiștilor plastici, a muzicienilor și a scriitorilor. Ghildele generează cele trei feluri de mari personalități artistice. Important, însă, este felul în care aceste personalități sunt consumate



(folosite) în Civ 5 BNW.

Unele clădiri și Minuni din joc au unul sau mai multe slot-uri ce pot găzdui o mare operă de artă. Aceste mari opere de artă adăpostite de o clădire/Minune proprie generează cultură și turism. Marile opere de artă sunt create prin consumarea unei mari personalități artistice generate în civilizația ta, adică unul mare artiști plastici, muzicien sau scriitor.

Există însă o clădire ce poate adăposti și un alt fel de mari opere de artă. Este vorba de Muzeu, în slot-urile cărora se pot pune Artefacte Arheologice descoperite, evident, de către Arheologi. A. d., mai există o nouătate în Brave New World: Arheologii. Aceasta este un tip special de unitate ce poate fi construită în oraș și care poate fi trimisă oriunde în lume pentru a „exploata” siturile arheologice devenite vizibile civilizației proprii, odată ce ajunge în Epoca Industrială. Arheologii pot fi produsi numai de orașe care dețin Universități și se pot deplasa 4 hexe pe tură, ceea ce li se face foarte mobilă.

Prin „exploatarea” unui sit arheologic, se poate ori obține un Artefact Arheologic destinat Muzeelor, ori hexul respectiv de pe harta este transformat în Obiectiv Arheologic, care aduce un semnificativ bonus cultural pe hexul cu pricina, bonus care crește odată cu vechimea sa istorică.

Turism și Cultură

Prin ce este importantă existența acestor mari opere de artă și a artefactelor arheologice? Prin faptul că aduc cu ele un bonus în puncte de Turism. Da, acum există turism în Civilization, iar rolul său este de a fi factorul ofensiv în lupta culturală cu celelalte civilizații. Cum vine asta? Simplu, șimțitor de simplu. Fiecare civilizație produce de-a lungul timpului un număr total de puncte de cultură (acele puncte de cultură folosite și la adoptarea politicilor sociale). În momentul în care numărul total de puncte de cultură ale unei civilizații este mai mic decât cel al punctelor de turism produse de civilizația ta, se spune că tu influențezi acea civilizație. În momentul în care influențezi toate civilizațiile de pe harta, ai realizat victoria culturală. Frumosă mecanică de joc, nu-i așa?

And it gets even better. Pentru că producția de puncte de turism depinde de construirea anumitor clădiri și Minuni ce aduc diverse bonusuri. Pe de altă parte, și relațiile pe care le ai cu o civilizație pot modifica prin bonusuri sau penalități „cantitatea” de turism cu care tu o „cuceresc” cultural, pe tură. Spre exemplu, dacă ai frontiere deschise, primiște bonus un anumit procentaj de turism cu care „ataci” cultura celelalte civilizații. La fel, dacă ai un spion ca diplomat într-o civilizație. Tot așa, dacă ai stabilită o rută comercială cu o civilizație, asta aduce bonusuri în turism. Pe de altă parte, dacă civilizația ta a adoptat o ideologie diferită de cea a celelalte civilizații, asta aduce o penalitate serioasă în turism pe care cu „export” în civilizația ta care vrei să o influențezi.

Una peste alta, elementele puse în mișcare de noua mecanică a Victoriei Culturale dinamizează formidabil jocul. Am petrecut nenumărate ture pilinându-mi arheologii pe harta, escortați de nave de razboi și de unități militare, căutând febril situri arheologice, după epuizarea celor din preajma mea. Combină asta cu



Gestionarea amplasării operele de artă. Împerecheate corect, pot da un bonus tematic de puncte de turism.



Spre victoria culturală: Turismul meu vs. Cultura lor.

Antiquity Sites not yet excavated: 2
Hidden Sites not yet excavated: 12



United Nations Forum

Turns Until Session 1

Turns until next World Leader proposal
(Delegates to win World Leader proposal 20)



Starts at level of Ambasador and a total of 20 Delegates. Once a session, the count is reset until the session ends.

- 1 from Ambasador
- 3 from previous World Leader strength
- 2 from losing the session host
- 10 from City (5 per city)
- 2 from World Wonders
- 2 from following the World Ideology

Current Proposals

United Nations Proposals

SECRET: World Leader

Pe cale de a obține alegerea ca lider mondial—adică victoria diplomatică.

Show All Proposals

Trade Routes Overview

Your Trade Routes

Trade Routes Available

Trade Routes with You

City	City	Trade Routes Available	Trade Routes with You
Beigholad	Ungrogegadiv	+	+
Meze	Hospitale	36.1 10	W +6 W +24 10
Meze	Brussels	31.8 2	W +6 W +24 10
Meze	Revenza	3.7 10 4	W +6 W +24 14
Meze	Uden	33.7 10 6	W +6 W +24 21
Meze	Sydney	34.7 10 1	W +6 W +24 20
Meze	Mageddha	21.2 1.3	W +6 W +24 20
Meze	Meze	6.5	W +6 W +24 20

Tabelul rutei comerciale curente. A se observa beneficiile bilaterale ale acestora.

eventualele adversități determinate de faptul că am dezgropat și adus în Muzeul proprii artefacte arheologice create, istoric, de alte civilizații (care sesizează astăzi și reacționează diplomatic) și veți obține imaginea unei evoluții de netârguită a francizei Civ la capitolul cultural, devenit mult mai vîlă, mai palpabil, mai interesant.

Ideologii

Am pomenit cuvințul „ideologie”. Este foarte important în a două jumătate a jocului, astăzi cu atingerea de către civilizația ta a Epocii Moderne. Ideologii, în număr de trei (Freedom, Autocracy și Order), se trag din Politicile Sociale din Civ 5, de care au fost separate (de) importanță continuu.

Astfel, fiecare Ideologie are un arbore de principii, aranjat pe trei niveluri. Adoptarea a două principii pe primul nivel permite adoptarea unul principiu pe nivelul al doilea – evident, adoptarea a două principii nu va duce la o singură posibilitate, adică la

unui din al treilea nivel al arborelui ideologic. Pentru adoptarea unui principiu ideologic se cheltuiesc puncte de cultură, exact ca și pentru Politicile Sociale. Subliniez faptul că poti adopta, odată acumulate punctele de cultură necesare, ori o politică socială, ori un principiu ideologic, cele două mecanici de joc sunt consumatoare ale resurselor culturale.





...pentru că orașele-state au devenit cu adevărat importante.

de joc admirabilă: Opinia Publică (Public Opinion).

Opinia Publică este măsura mulțumirii populației unei civilizații în raport cu ideologia adoptată de civilizația respectivă. În mod normal, Opinia Publică este mulțumită, dar, dacă civilizația începe să fie influențată prin turism/cultură de o altă civilizație care a adoptat o ideologie diferită, Opinia Publică începe o pantă descendente. Cind Opinia Publică devine clar nefavorabilă ideologiei proprii civilizații, în favoarea celei adoptate de civilizația mai influențată, pot apărea dizidență, rezistență civilă și un val revoluționar, cu efectul scăderii semnificative a feririi la nivelul întregii

World Congress Expands Infrastructure

O nouă Erocă aduce cu ea un Congres Mondial largit.

The world has entered the Modern Era, either because half of the Civilizations have reached it or one Civilization has reached the era beyond it.

The voices of nations large and small fight to be heard and International affairs become more complex. A special session is called to choose the next host to lead the Congress forward.

Next Era:

- 5 Delegates for host Civilization
- 2 Delegates for other Civilizations
- +1 Delegates per City-State ally

Proposed by: World Leader proposal on alternate sessions



Nu voi intra în detaliu privind principiile ideologice, voi spune doar că acestea sunt foarte importante pentru calea aleasă de o civilizație. Spre exemplu, cel care alege Freedom are printre principiile de pe primul nivel „Avant Garde”, care aduce o creștere cu 25% a generărilor marilor personalități, iar pe al doilea nivel se găsește „Universal Suffrage”, care înjumătățește referirea adusă de Specialisti și mărește durata Epoilor de Aur cu 50%. Și așa mai departe, ceea ce nu este deloc puțin, dacă ne gădim că, în total, principiile unei ideologii sunt în număr de 16, prezintând pe deasupra și o placă variată în ce privește domeniile de aplicabilitate, corespunzătoare cîtoruștilor de joc și obiectivele strategice semnificativ diferite.

Menționez faptul că expansionul Brave New World aduce schimbări și la Politicile Sociale, introducând una nouă (Aesthetics), adaptată la versiunile actuale ale conceptelor de cultură și turism, și cosmetizându-le parțial pe unele din celelalte. Important mai este și un alt element nou adus de BNW: unele Minuni nu mai pot fi construite decât dacă ai adoptat o anumită politică socială.

Gura satului vs. gura Statului

Diferența de ideologie între civilizații este foarte importantă, atât în ce privește relațiile diplomatiche și

Fourth Congress of Rome
IN SESSION

Punindu-mi delegații să voteze rezoluții în Congresul Mondial.

Current Proposals Delegates Remaining: 1 Current Effects

ENACT! Standing Army Tax	-1	+ Heir Bonus Unit maintenance costs are raised by 25% Gold.
ENACT! Sciences Funding	-4	Based on our knowledge of other Civilizations' desires, our court for this proposal demands an + 6 Civilizations controlling 26 Delegates + Our Civilization controls 6 Delegates

Reset Delegates Commit Delegates



Pythagoras has completed his greater work, the list of:

The Cities We All Like to Visit

	1. Mecca	65
	2. Beijing	24
	3. Medina	16
	4. Rome	12
	5. Tenochtitlan	9
	6. Shanghai	8
	7. Teotihuacan	6
	8. Ulundi	6

Cele mai multe capete se întorc către Mecca.



unor termeni. Pe parcursul aceasta, Firaxis s-a reabilitat complet în fața mea, aducind în față jucătorului un tablosu incredibil de realist, necruțător cu păcatele și scăderile. Lumină, ce descrie surprizător de exact felul în care funcționează civilizațiile. E adevarat, uneori se evită cuvinte tranșante, anumite trăsături de penel sunt ocultate, iar atele de rutează prin subtilități, dar toate trece proba vizibilității credibile:

Lumea pe care o recreează se susține, funcționează, confirmă așteptările și bănuile.

glorii civilizații. La extremă, Opinia Publică defavorabilă propriei ideologii poate duce la pierderea orașelor către civilizația mai influentă, a cărei Ideologie este preferată.

Există posibilitatea de a schimba Ideologia adoptată de jucător, dacă nu mai poți face față Opiniei Publice nefavorabile. Astăzi însă va determina pierderea tuturor principiilor ideologice adoptate de la început – lar cu noua Ideologie o le de la zero, fără a avea nici un principiu la început.

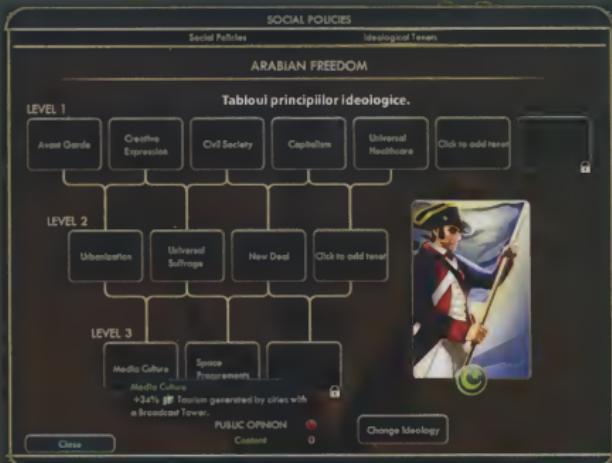
Adevărul ca mecanism de joc

Desi nu este folosit nicăieri cuvintul „propaganda” în Civ 5 Brave New World și, cu toate că, în general, în Civilization 5-șau evitat cu mare atenție orice altă cuvinte „ofensive” ideologic sau doctrinar – am acuzat cu spume la gură, în trecut, corectitudinea politică apărută a celor de la Firaxis –, trebuie să recunosc faptul că, mult mai subtil decât să fi făcut-o niște sărmâne cu vînt, mecanicile de joc implementate în acest titlu spun foarte multe despre adevărul istoric, religios, politic, social și economic. Creatorii acestui Civ dovedesc curaj, inteligență și sănătatea de a opiniunii prin felul în care au făcut jocul să funcționeze – adresindu-se astfel direct celor capabili să îl înțeleagă, care sunt, în esență, mai puțini dispuși la vociferări inutile, stupidă, pe marginea

Mea culpa, cu entuziasm

Recunosc faptul că acest articol este departe de ceea ce ar fi trebuit să fie – adică o recenzie sintetică și inteligentă –, constitându-se, mai degrabă, într-o pastișă de manual greoale, o prezentare vag întreprinsă de observații minore asupra fondului nouului Civ 5. Sincer, nu mă simt în stare de mai mult, tocmai pentru că am senzația că să vă pot cel mai bine străge atenția asupra evoluțiilor imprimante frâncizel de către cel mai recent expansion al său: Brave New World. Noutățile aduse de acesta sunt atât de vaste și de complexe, încât o prezentare inteligențială a acestora, împărțită cu observații justificătoare laudabile, este cel mai bun produs al mijloj mele pe care vă-l pot oferi cu onestate.

După cum cred că v-ați dat seama și singuri, Brave New World a adus Civilization 5 acolo unde trebuie să fie: pe primul loc între strategii. Îmi este foarte greu să exprim extraordinara complexitate pusă de acest



Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

CHIP 07-08.2013
fotoworld(chip.ro)

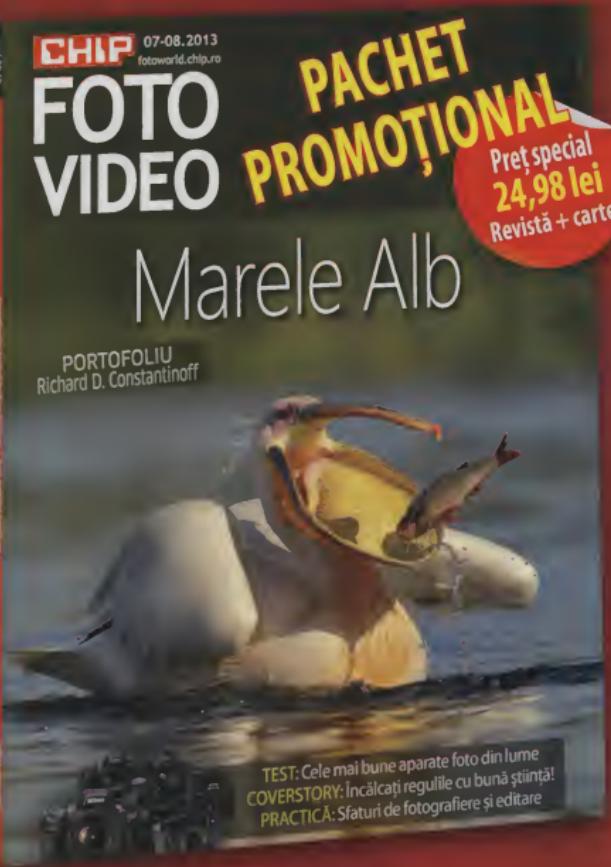
FOTO VIDEO

PACHET PROMOȚIONAL

Pret special
24,98 lei
Revistă + carte

Marele Alb

PORTOFOLIU
Richard D. Constantineff



TEST: Cele mai bune apărări foto din lume
COVERSTORY: Încălcați regulile cu bună știință!
PRACTICĂ: Sfaturi de fotografie și editare



Ediția iulie-august a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la prețul de 11,98 lei, dar o puteți găsi și în pachetul promțional, alături de una dintre cărțile: „Fotografia de natură”, „Fotografia digitală pe înțelesul tuturor”, „Fotografia alb-negru” sau „10 destinații fotografice din România”, la prețul de 24,98 lei, în toate chioșcurile de difuzare a presei, precum și în magazinele **DOMO** și **F64**, și online, pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie), www.domo.ro și www.f64.ro

Librăria
CHIP
ONLINE

Cărțile pot fi comandate și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)
sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

„Povestea lui Dințișor”

Dragon's Dogma: Dark Arisen este, de fapt, o relansare a jocului cu aproxiimatul același nume, apărut în luna mai a anului trecut. Originalul nu numește doar Dragon's Dogma și se pare că ne-a scăpat printre degete atunci când a apărut. Ocupă două DVD-uri și s-a impotriva din răpusuți instalării. Când mi s-a spus că Dragon's Dogma e un action-RPG hardcore de calibru unul Dark Souls, n-am bănuat că până și instalarea lui va fi o aventură de proporții epice și că va fi nevoie să schimb DVD-urile, iar mai apoi consola. N-am reușit să îl instalez pe Xbox-ul redactiei (că în cazul lui Dragon's Dogma a făcut mai multe morturi decât atunci când am încercat să-l conving să citească un vinil cu Benone Sinuleucus) și am fost nevoie să apelez la bunăvoiea lui KIMO. Care a săvârșit sacrificiul suprem și s-a pus la bătaie X360-ul personal înainte să schimb și job-ul. Stăvă Domnului, după o serie de sfărării supraremenite, în timpul cărora am fost convins că X360-ul lui KIMO va exploda, și odata că el și o venă care începează să mi se umfle îngrăjător de tare, Dragon's Dogma a ajuns în fața ochilor mei critici. Desigur, că să găsescă din delicatește introduse de Dark Arisen (vorbesc de o zonă nouă și un boss perfect potrivit pentru ce să jocul de oferit, adică Moarte cu M Mare), va trebui să aveți (sau să vă creșteți), activitate care să vă răpiți cel puțin două weekend-uri) un personaj de nivel mare. Cât mai mare. Cineva a zis 20, eu să mai adăuga vreo cinci sau zece niveluri, ca să stau înștiință. Bineînțeles că eu n-am avut

asta ceva, deci cred că veți căuta și tu în întărirea de un an revizuirea lui Dragon's Dogma cel Curat.

Prototipitul

Primul lucru observat a fost lipsa documentației. Jocul mi-a venit cu un manual de opt pagini, dintre care patru erau ocupate de EULA și alte mizerii pe care le citești doar vrei să tăraști distribuitorul prin tribunație. Să dacă ești tărat prin tribunație de către distributor. Am identificat și un manual pe disc, dar... mai bine nu. Noroc cu Internetul și cu o serie de fari binevoitori care au salvat o grămadă de arbori de la moarte sigură și pe producător/istributori de la o cheuhăluță în plus. Serios, înainte să vă apucări de treabă, n-ar strica să aruncați un ochi pe un FAQ. E plin Internetul de ele.

După un scurt tutorial care mi-a prezentat, pe scurt, schema de control, un mini-boss și vreo două, trei figuri de luptă cu spada, am intrat în păine. Adică în ecranul de configurare a personajului. Cu puțin efort, am reușit să-l recreeze pe Lemmy. Am uitat de alinătă și, drept pedeapsă, am fost ucis de un dragon în primele cinci minute de

joc. Nu vă sperați, nu e chiar ATAT de hardcore, ci așa începe povestea: un ingi... dragon chipeș primește o repartiție într-o comună uitată de lume, unde îl fură într-un târăr sătean idealist și dispără cu ea în nenumărat. Săteanul, deziluzionat de lipsa de morală a elenei inteligețiale care, în loc să pună umărul la muncile cămpului și la dezvoltarea pe termen lung a comunei, își smulge înimă din piept și zboră cu ea la oraș. Înșă că horărat o spădă ruginită (care în cazul nostru se dovedește mai puternică decât un condei ruginit) și pomenește într-o călătorie înțeleșnică la capitolul căreia îl aşteaptă Nivelul 200 și, probabil, un delicios garf de dragon. Amin. Doar că plană la dragon te mânăncă gobilini. și lupi. și bandiți. și Harpille. și lepori. Iar când îți-e tumea mai drăgu și dusmanul mai rar, reușești curmă să căzi de pe un acoperiș și să-ți rupi gâtul. Mi s-a întămpălat

Moarte și un fenomen natural cu care va trebui să învăță să trăiești, căci în Dragon's Dogma se moare. Des. Foarte des, mai ales dacă vă-ți obișnui cu nivelul de dificultate al RPG-urilor și ARPG-urilor Mileniului Trei. După

mai două ore de jucat, am realizat cu stupor că în cele o sută de ore de pe un acoperiș și să-ți rupi gâtul. Mi s-a întămpălat

Skyrim (o plăcere vinovată, dar nu mă pot abține să nu mai vîmăz din cănd în cînd un dragon intră în pădure



și se facu foc și pară

Un altfel de „tras de fiare”.

Doar Moarte...

Dii, arătare! Dii!

Un iuceafăr nu prea blând.

de mesterenii) am reușit să mă căpătusc cu o serie de
obiecte foarte proaste. Ce obiceiuri, vă întrebăți? Păl-
genul de deprinderi pe care le poți căpăta într-un joc
în care uciști un dragon la nivelul 5. Dragonul Doama
mă taxăzi cu fiecare ocazie. Dau doar două exam-
ple, să șiți și voi cu cine aveți de-a face. În pri-
mul sătuc există o fântână. În jurul fântânii,
băntuitoră cățiva cetăteni îngrijorați. Unul dintre ei
în face semnul universal al questgiver-ului. Hai la tata
să te jumulească de bani, XP și, probabil, o spădă ferme-
cată +8 of DOOM! Ca un erou uititor de oameni și de XP,
plec urechea la plânsul moșneagului. Åsta sigur vrea să
coboară în fântână. Un companion îvă povestesc puțin
mai jos despre tovarășii de drum, acum vă spun doar că
nu pot să face sex cu el) îmi șoptește la ureche că, pro-
babil, n-ar sătrui să coboră ca berbecul în prima fântână
întâlnită în cale. În mai puține cuvinte decât am folosit

eu. Replica lui a fost ceva, ceva mai simplă și mai la
obiect: Cloane, sămă ceva nasol acolo jos. Eu, ținându-
ca un cocoș de munte, îl dău cu flit. Știu că nu mă aude,
Kimo! Dar ce poate fi nasol în zona de start? Pesemne o
hăită de şobolani posedăjă sau, în cel mai rău caz, un
gândac cătă Paco, Cerberul de talie medie și cu un singur
cap al lui Marius Ghinea. Și Ghinea are un singur cap, dar
la el e normal. Ignorând faptul că n-aveam pe
mine nimic altceva decât o iletă
ruptă de asistat social din Evul
Mediu și o pereche de budigăi
trei sferturi foarte populare la
petrecerile în pijama orga-
nizate frecvent de spălă-
torescile florenti-
ne, cobor în
fântână

ca-n biciul cu vin al lui tata, convins că singurul pericol
e să fiu sedus și abandonat de un meritor de șase ani sau,
Doamne ferește, de o tescovină însistătoare dacă a fugit
Ciolan Senior cu meritor. La sold purtăm o ruginătură
de sable care nici măcar în zilele ei cenușă mai buline n-a
reusit să felleze ceva mai consistent decât o ceapă dege-
rată, iar pe spate un scut cum n-am văzut nici măcar la
festivalul medieval (organizat ad-hoc la birtul local de
doi bețivi care aveau de împărțit un rachiu de zâhră ars
și aproximativ cincizeci de contimeti pătrâi de pământ arabil) din Ropotești de Sus. Făc cățiva pași, nimic.
Încurajat, încep să alerg. Ajung la o bifurcație. Acolo,
companionul nu se poate abînă și îmi spune că, din
nou, parcă simte ceva nasol la îmbrățișare. Trântesc o glumă
proastă, îl spun lui Kimo printre rânteje să orepresc GPS-
ul că numai prostii zice și cotesc la dreapta. Umezeală,
întunerică (căci de ce mama noastră ai cără o torță într-o
hrubă intunecată) și parcă mișc... TUMNESEUL, care era
butonul de atac??!! A. A. AAAAAAAA + A + A. Nasoooo!!
Y + A.Y. DĂ CLJ HEAL, Propolis, și-l ar măciucă de râs
sadă=YY"/I/a/sa tu mă=tilii Linje și Game Over. Buc,
buc dă intorc la fântână mai încolo. Hal să fac acestul
principal. Cu un zâmbet nu foarte sincer pe buze și cu
un căntec trist în suset, că
tocmai o incasare în râu
de la niște varani ma-
gici, am lu-

Equipment

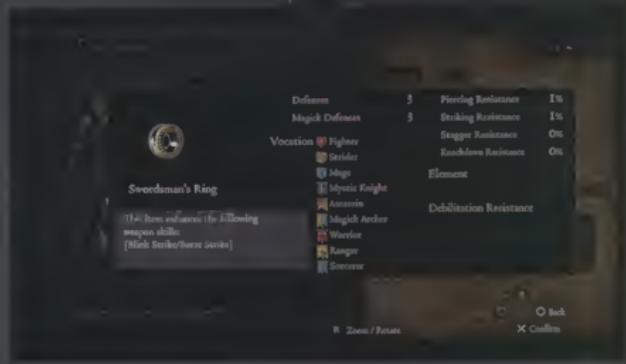


at-o la pas pe un drum de țară. Normal, după ceva explorare și căteva Încălăreți cu bandiții locali, puțin mai usor de uciș decât Bruce Willis, am întâlnit o peșteră. Propolis, companionul meu magic, a simțit din nou ceeașa VIII. Ca o vită ce sună, tu în peșteră Game over din nou, moment în care am inceput să lău jocul în sejur și să adopt atitudinea de Gothic 3, adică să fu cu ochii în patru după mistreți și să fug măncând pământul când văd unul. De asemenea, m-am gândit că n-ar fi rău să studiez puțin sistemul de luptă și să nu mai spammmez A ca desperat. Moment în care am descoperit un acțiune RPG superb, complex și provocator din sâul căruia m-a smuls cu brutalitate Concediul.

Matematică

Ca să evită astfel de scenarii, va trebui să vă folosiți în tandem creierele, degetele și, în principal, instrumentele puse la dispoziție de Capcom. Adică un sistem interesant și flexibil de dezvoltare a personajului. La început, aveți la dispoziție trei vocații (un alt nume pentru clase) care descriu cele trei meserii de bază disponibile eroilor virtuali din cele mai vechi timpuri: Fighter,

Strider (arcas/light melee) și Mag. Există două sisteme de levelling în Dragon's Dogma. Unul pentru attribute, HP și stamina, altul pentru vocații. La creșterea în nivel și se alocă automat, în funcție de vocație, câteva puncte la attribute, HP și stamina. Levelling-ul



avansate (care sacrifică defensiva pentru un boost al ofensivă, cătă una pentru fiecare vocație de bază) și trei hibride, care combină avantajele celor de bază. Având în vedere că vocațiile pot să schimbe, vă închipuiți numărul de build-uri și posibilitățile de personalizare ale personajului. D mare biliță alătura acest capitol. V-a spune multe, dar nu prea am spațiu și nici nu sunt foarte sigur că am reușit să stăpânească la perfeție arta creșterii personajului în Draconis's Dooma.

În grădina lui Pion

Tot pentru a evita un deces prematur, va trebui să fi atenții când să selectați companionii. Aveți la dispoziție trei „solutii” pentru companioni (denumită „Pawns, sau Myrmidons). Un Pawn primește din oficiu, îl „configurizează” la începutul jocului și îl poți „regia” Al-ul. El va crește în nivel, va căpăta abilități noi și, în general, îl va fi tovarăș de nădejde (dacă ai pecuți putințele personale) principal, va fi chiar mai de nădejde decât el) până la finalul aventurii. Restul de doi îl angajați în funcție de nevoie. Unde „nevoile” înseamnă, în general, un grup mare de monstri sau un boss cătă un dinizor modificat genetic. Mai ales, desigur, opțiunea de a angaja Pawn-ului jucător (dacă Jucător online). Foarte interesant, dacă acel Pawn a întărit un anume monstru sau boss, sigur va avea ceva de comentat în legătură cu sălbăticiu- lui, informație care îl va fi de mare ajutor în confruntare. Căci, dacă nu ați fost atenți la povestioarea mea de la începutul articouloului, companionii sunt deosebit de vorbăriți, iar comentariile lor vă oferă informații precioase despre monstri și nu numai.

Yes, boss.

Poate cele mai interesante creații din universul Dragon's Dogma sunt nămilate cu băra de HP de un kilometru, cunoscute în jargonul gamerilor drept „boșii”. Când vine momentul să vă măsurăți puterile cu un boss, jocul se transformă într-un veritabil *Shadow of the Colossus*, unde încrengăturile crâncene dintre protagonist și un monstru care ocupă două, trei crâncene însenmău mai mult decât lovirea repetată a butonului A și căute un dodge ocazional aruncând înapoi lochiști o potuie. Să în Dragoon's Dogma

A large, heavily armored Ironclad warrior stands in front of a ruined castle. He is wearing a dark, ornate suit of armor with a large, ornate helmet. He holds a long, curved sword in his right hand and a large, round shield in his left hand. The background shows a ruined castle with broken walls and debris.

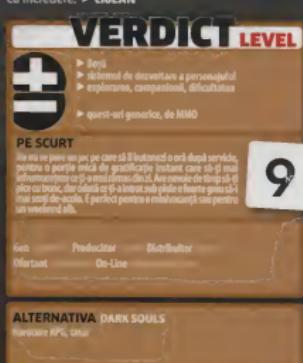
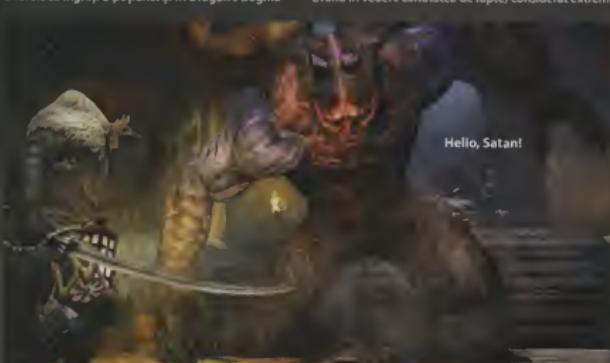
Caracterizări suplimentare



te poți cățăra pe ei, căutându-le punctele vulnerabile, îi înțepeți îci, îi impungă colo, îi tai dincolo, îi sări la gât, îi încaleci bicepsul, îi gădili la subsuori și aşa parcă simți că te lupți cu un diavol împelișat cătă Tâmpa, nu cu un luchsul.

Asemenea lui Dark Souls, un alt RPG (sau ARPG) având în vedere cantitatea de lupte) considerat extrem

dé hardcore pentru anul 2012, Dragon's Dogma nu e pentru cei slabii de inger. Însă satisfacția de a da de pământ cu un tărtor care te-a fugărit o jumătate de continent cu patru ore în urmă e inegalabilă... Dacă dorîți ceva mai multă provocare în open world-ul vostru cel de toate zilele, mergeți pe măna lui Dragon's Dogma cu încredere, în cîștigări.



Epicness la puterea 2d20, dudes!

BORDFRİ ANDS 2

TINY TINA'S
Assault on Dragon Keep

își mai aduce aminte cineva de Tiny Tina? Am auzit un „Pfff, duuuh!”, deci suntem pe aceeași pagină. Borderlands 2 este un joc plin până la refuz cu personaje sărite de pe fix, dar Tiny Tina are ceva special, ceva memorabil. Dizigur, exceptând vorcea, jargonul și scandalul idiot izbucnit în jurul celei mai penibile acuzații de racism din istoria acuzațiilor penibile (sic!), Tina are o reputație impeccabilă: puștoalca este o expertă autodidactă în materie de explozibili periculoși, izbucnește în cele mai dulci ieșiri maniacale și manifestă un comportament sociopat adorabil, care poate suna mulțumită și sărbătorească de pe fața unui sălbatic alienat mintal – de cele mai multe ori folosind un aruncător de grenade. După cum ați observat, nu obișnuim să răspunz pagini prețioase din revistă pentru DLC-uri, dar Tiny Tina's Assault on Dragon Keep este altă mâncare de pește pandorian radioactiv, încadrându-se mai degrabă la categoria „Old School Expansion

Pack”, cu o campanie mai lungă decât toate COD-urile ultimilor ani puse cap la cap, cel de-al patrulea capitol desăcarabil din Season Pass a reușit să mă întâlscă în fața monitorului mai ceva ca un joc de sine stătător. Acestea fiind spuse, înțelegeți de ce TTaODK merită propriul review badass? Pentru binele vostru, shotgun-ul meu Torgue speră că da.

Fantasy Big Badda Boom

Au fost odată ca niciodată, când popul facea bandurile și răchiață mitraliere, trei Vault Hunters plăcîști și o puștoalca sociopată cu foarte mult timp liber. Zilele de pe Pandora erau lungi, toride și al dracului de plăcîștoare atunci când nu aveai ce împușcă, dar eroii noștri săi nu cînim nici un lungă stările anoteste mai repede ca o partidă de Bunkers and Badasses. Pentru cei obișnuiți cu zărurile bizare și rollurile de inițiativă, o analogie mai

Pentru că două arme sunt mai bune decât una.



Un schelet aflat în căutarea suflătorului pierdut...

Light first bonfire with fire damage:



apropiată de realitatea noastră ar fi clasicul *Dungeons & Dragons* (sau, de ce nu, *Chivalry & Sorcery*). În orice caz, ca și *Tiny Tina* în rol de Game Master, aventura capătă proporții epice mai repede decât ai putea zice. „Sfinte răsărituri din burătă de Gaben!”. La drept vorbind, nici nu se poate altfel, din moment ce toată povestea se desfășoară într-un tărâm fantasy băntuit de nemurători, dragoni, vrăjitori malefici, loot ninjas, paladini și ord. Toate cîștei RPG-litice se întâlnesc pe plăiurile veșnic cell-shaded ale unui sunor univers.

parodic, o lume unde puzzle-urile complicate sunt mai ușor de păcuit decât de rezolvat. Fețul în care jocul te-așază în cizmele pionului „manevrat” pe tablă de zaruri 1d 12 și decizile „jucătorilor” este fenomenal, cu pre-cadere momentane transformări mediu în funcție de paratușirea Tintă. O cărtură imposibilă, blocată și zăpeză.

nite în mai toate MMORPG-urile prezentului. Știți bine la ce mă refer, fiindcă nu de puține ori suntem trimiși cu săcărăt la adunat opt morcov pentru o sabie albăstră ori într-un quest stipul de escortă. Chiar și așa, câte ale joacării te recompensează cu o armă denumită Miss Moon's Crit, descrisă ca fiind, citez, „Slippery when wet”? Borderlands 2 merită oricum butonat în excess, din soarăj în soarăj, dar Tiny Tina's Assault on Dragon Keep ridică stacheta la un nivel hiperbolic: grozav, delicios, superior oricărui alt DLC scos vreodată pe piață, în toată istoria speciei noastre – nivelul pentru care m-am lăsat oricând muis de 9,99€. De ce? Pentru că multe, multe ame noi și pac fantasy la puterea 20. ► [Aldian](#)



No problemo, amigoi, nivelul e remodelat într-o cipită, grăție puterilor neîmitate din arsenala sălpințămică GM-priigătit. Fo shizzle, un pod se materializează sub ochii tăi ironia obisnuită din Borderlands 2 trece iarăși la un atac zdravăn, stergând pe jos cu valori binecunoscute ale culturii gămerisnice pop-fantasy. De la Baldur's Gate și Dark Souls până la World of Warcraft sau Diablo, TTaoDK (erătă să-mi fie abrevierea) înscrie critică după critică în creștetul acestor titluri, satirizând sabloanele fantasy-ului modern, ba chiar lăudându-și în derădinea propriei defecțe. Questele următoare acează în linie perspicătă, facând hăz de neșătuș îlestăi de creațivitate, întăl-



PE SCURT

— 1 —

• 1000 例现代汉语词典新编 2 版词目

www.jewelbox.com/jewelbox, www.brownpaper.com and www.brownpaperbox.com.

PROBLEMS IN THEORETICAL PHYSICS

CERINȚE MINIME

ALTERNATIVA: OPĂRȚIREA UNUI SET DE D&D
CU D&D APP

Într-un lucru alternativă suficient de nebună la distracția oferită de *Tiny Tina's Assault on Dragon Keep*.

THE WALKING DEAD

400 DAYS

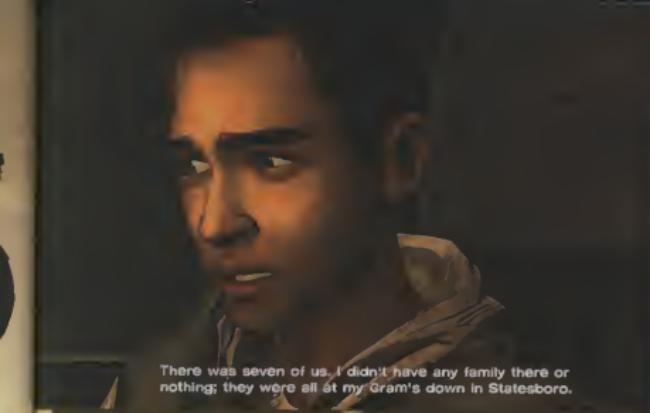
Scurt interludiu cu moroi

The Walking Dead a fost ales în Level drept cel mai bun joc de aventură al anului trecut. Iar astăzi în respectivul interval calendaristic au existat alte titluri recenzente de noi care au primit note mai mari. Împotriva în acest caz erau însă impactul și influența manifestate asupra genului, angajat într-o recuperare spectaculoasă de capital. În TWD a revălizat și dezvoltat câteva direcții interesante, cum ar fi personaje multi-fațetate, relații puternice și credibile între ele sau poveste matură. Pe de altă parte, nu totul a fost lăsat și miere, în așa fel încât îmi exprimă speranța că prestigiul acestui titlu, altfel de incontestabilă valoare, să nu conducă la o emulație excesivă în copierea rețetei adăpostite.

La o adică, mi-ai plăcut primele două Call of Duty; dar după aceea totul s-a transformat într-o degenerescență sinistruă. Ca o dovadă în plus a succesului de casă, Telltale s-a grăbit să anunțe al doilea sezon, mișcarea înghețată pe termen nedeterminat în cazul altor serii, care parese că n-au performat corespunzător (vezi Monkey Island și Back in the Future). 400 Days este un dic care trebuie să asigure translația din spatele și urmărirea peripetiilor lui Clementine și Lee – protagonisti absolvenți ai primului sezon – înspre o galerie complet nouă de personaje și conflicte. Nu vom putea trage concluzii categorice despre produsul final din acest interludiu, dar putem să incercăm să discernem unele indicații despre maniera în care producătorul a înțeles să remedieze punctele nevălgibile și să le rafineze pe cele forte.

Ce devine clar din primele minute de joc este că se va păstra aceeași osură de gameplay bazată pe QTE și arbore de replici și alegeri. Era intuibil: nu numai că n-a existat timpul necesar elaborării unor premize de gameplay spectaculoase de diferite, dar Telltale nu avea nici interesul de a modifica substanțial ceea ce publicul a pătrut să deguste cu volupțate. Stilul de joc tradițional, în





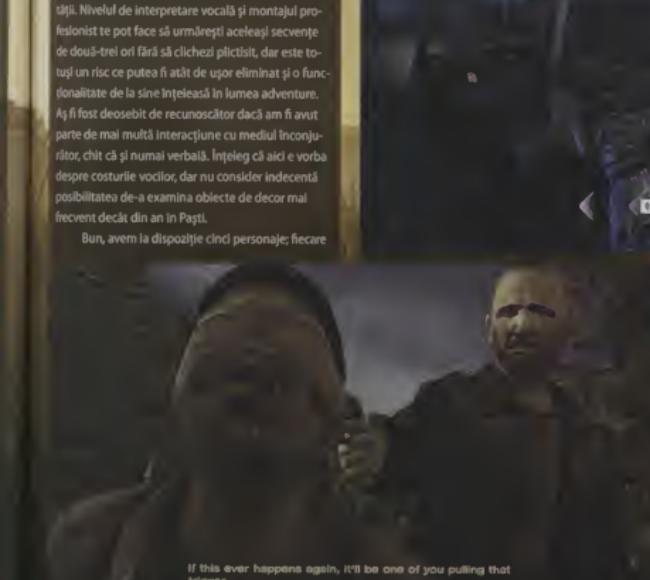
There was seven of us. I didn't have any family there or nothing; they were all at my Gram's down in Statesboro.

care puzzle-urile se rezolvă prin adunarea și manipularea obiectelor, tindea spre zero și înainte, dar acest dlc încunarează în materie. Într-adevăr, scopul lui este de a transmite căteva informații esențiale despre noii actori, deci unul aproape exclusiv narrativ. Dar din ce am văzut mi-e greu să cred că s-au făcut pași esențiali în direcția unui gameplay mai consistent – inventarul și compus din maximum două obiecte, nu există posibilitatea de a le combina, puzzle-urile sunt simpliste. E păcat, fiindcă aici jocul putea călăgă mult în echilibru, oferind o contra-pondere elementului epic dens.

Din nou, am fost un pic nepățit surprins să constat că lipsesc o serie de îmbunătățiri deosebit de dificile de întreprins, dar care ar fi fost de maxim efect. Nu pot să sărbătorească dialogurile (sau sunt eu atât de incompetent încât nu m-am prins cum), ceea ce este cel puțin ciudat într-un titlu care se prezintă reușită. Nivelul de interpretare vocală și montajul profesionist te pot face să urmărești aceleși sevențe de două-trei ori fără să clichezi plăcintă, dar este totuși un risc ce poate fi atât de ușor eliminat și o funcționalitate de la sine întrețină în lumea adventure. Aș fi fost deosebit de recunosător dacă am fi avut parte de mai multă interacțiune cu mediul înconjurător, chiar și numai verbală. Înțeleg că aici e vorba despre costurile vocilor, dar nu consider indecentă posibilitatea de a examina obiecte de decor mai frecvent decât din an în Paști.

Bun, avem la dispoziție cinci personaje; fiecare

are alocat un episod separat, menit să ne împărtășească una dintre aventurile sale înainte ca destinele lor să se întâlnescă. Fiecare sevență conține un singur moment de cumpăna (care va avea consecințe majore în materia epică) și alte căteva alegeri circumstanțiale de mai mic impact narrativ. Relevanța acestora din urmă se cam pierde din moment ce nu sesizezi nicio schimbare imediată nici în țesătura povestii, nici în atitudinea celor din jur. Atunci când am parcurs TWD dintr-o bucată n-am reșimțit această aparentă lipsă de reacțune, această trunchiere excesivă. 400 Days poate părea că nu-ți investește alegerile cu suficientă greutate, dar să sperăm că e vorba doar de un neajuns strict inherent parcurgerii în format episodic și nimic mai mult.



If this ever happens again, it'll be one of you pulling that trigger.

Shoot
Looters

E prea devreme ca să ne dăm seama dacă noile fețe pot egala sau chiar depăși cuplul Lee-Clem. În înțîlțile publicului, dar nu mă fereș să declar că prima impresie e pozitivă. Fiecare felie de viață se poate mândri cu un aer de autenticitate destul de rar întâlnit în gaming.iar cel mai impresionant este sentimentul că acerse scurte momente care ne sunt împărtășite sunt doar o bucuriță a unei istorii mai mari și mai bogate, că personajele au un trecut care de-abia așteaptă să ne fie dezvăluit și un viitor care depinde în mod real de noi. Suntem profesionisti duși de nas prin indicil și aluzii la motivațiile și experiențele lor anterioare, iar felul non-chronologic în care poti aborda episodele disparate contribuie de minune la o imagine compozită, complexă, învățată cu stil și pricopie.

De altfel, pare evident că Telltale și-a propus să meargă mai departe în această privință: rețeașa epică pare și mai copioasă de data aceasta, cu ramificații și intercalări ale firelor povestii mult mai ambicioase (alcătuită de abia se ating, alcătuită de abia se despart iar), apelând la tehnici de „storytelling“ care sunt evitate sau prost implementate de majoritatea producătorilor. În cazul de față, regia din spatele 400 Days e la fel de bună ca în TWD: suspansul se construiește printr-o adeverătă progresie, elementele surpriză nu sunt stupid-prevedibile, planurile spațiale și temporale sunt altemate și juxtapuse fără să genereze confuze,

dramatismul e bine dozat și.a.m.d.

Ba și spune că provocările care va trebui să răspundă sunt peste stăchetă impusă în precedentul sezon. De exemplu, nu toate personajele vor răspunde prezent la apelul de final – mai multe piste vor rămâne, deci, neexplorate; grupul se va scinde în două, iar fiecare posibilitate agregare de personaje va trebui gestionată printr-o înfloritoră narrativă distință. Mai apoi, fiecare personaj va fi făcut mai devreme alegerea dintr-o a și b), conducând inevitabil la o altă desfășurare a lucrurilor. Arboarea posibilităților pare mult mai stufoasă decât în predecesor, iar astă înseamnă un volum de muncă însemnat, o planificare și o coordonare de ceas evetă-ian a tuturor făgășelor care jucătorul poate intra.

Tehnic vorbind, nu s-au schimbat prea multe. Menționam undeva mai sus că vocile sunt foarte bune, iar parte din sunet pare să fie în regulă. N-am remarcat retușuri grafice vădite, astfel încât, vizual vorbind, jocul pare un pic prăfuit. Gândindu-mă la ceea ce interesează în general comunitatea de aventurieri, n-ă spune că

succesul serialului va avea de suferit de pe urma aspectului grafic o ținjură mai demodat. Mimica personajelor, un mijloc important de caracterizare, a rămas destul de expresivă, deși mi se pără că registrul să-ă îngustat oarecum; e deosebit de lungă durată de joc de circa o oră pentru o singură parcursare.

Acum, nu sunt un expert în materie de clic-uri, dar mi se pare totuși cam puțin. Tocmai de aceea îmi vine greu să notez 400 Days, pentru că nu-l consider mai mult decât o succintă avanpremieră, un teaser puțin mai elaborat, un aperitiv hau-cuisine care și propune să-ți instige papilele gustative, în niciun caz să te ghifluiască. E un debut excelent pentru nouă sezon, dar anvergura lui e prea restrânsă ca să-l pot judeca după grila evaluatoare standard. Cu ce ne poate el ajuta, într-adevăr, este discernerea directă de dezvoltare: fără să căd în păcatul unei prea mari siguranțe de sine, mi se pare evident că Telltale îl ales să se axeze unilateral pe o dimensiune narrativă și mai complexă în detrimentul diversificării mijloacelor de gameplay. Cred că e o mișcare călătoare pentru moment – pentru că își stiu bine mesește, pentru că par să investească în polivalență fără să-și deplasăască propriile aptitudini și limite, pentru că, în continuare, calitatea narării este la cote dintre cele mai înalte. Un eventual al treilea sezon va trebui să aducă și invatați de altă natură, dar deocamdată partea narrativă rămâne un stimul suficient de puternic. ▶ Radu Sorop

No. I can't see a damned thing out here

VERDICT LEVEL



- primul episod cu personaje și poveste
- tablou narrativ complexat în secolul Iseu
- același plusuri ca și în original
- gameplay slăbită din continuare

PE SCURT

„The Walking Dead“ îl-a căutat bine în momentul în care încearcă să realizeze o poveste interesantă și să se bucură de ea la sfârșit (deși producătorul să nu se bucură de ea la sfârșit de un joc). Cu toate că este o poveste interesantă, nu este prea deosebită de cea călătoare, care este cea legată de joc.

PRODUCĂTOR

Robert Kirkman

PROIECT

On-Line

FORMAT

Video

VERSIA

PC

PS3

Xbox 360

Wii U

Mobile

PS Vita

Mac

Linux

XB1

PS4

Wii

3DS

PSV

PSVita

PSV2

PSV3

PSV4

PSV5

PSV6

PSV7

PSV8

PSV9

PSV10

PSV11

PSV12

PSV13

PSV14

PSV15

PSV16

PSV17

PSV18

PSV19

PSV20

PSV21

PSV22

PSV23

PSV24

PSV25

PSV26

PSV27

PSV28

PSV29

PSV30

PSV31

PSV32

PSV33

PSV34

PSV35

PSV36

PSV37

PSV38

PSV39

PSV40

PSV41

PSV42

PSV43

PSV44

PSV45

PSV46

PSV47

PSV48

PSV49

PSV50

PSV51

PSV52

PSV53

PSV54

PSV55

PSV56

PSV57

PSV58

PSV59

PSV60

PSV61

PSV62

PSV63

PSV64

PSV65

PSV66

PSV67

PSV68

PSV69

PSV70

PSV71

PSV72

PSV73

PSV74

PSV75

PSV76

PSV77

PSV78

PSV79

PSV80

PSV81

PSV82

PSV83

PSV84

PSV85

PSV86

PSV87

PSV88

PSV89

PSV90

PSV91

PSV92

PSV93

PSV94

PSV95

PSV96

PSV97

PSV98

PSV99

PSV100

PSV101

PSV102

PSV103

PSV104

PSV105

PSV106

PSV107

PSV108

PSV109

PSV110

PSV111

PSV112

PSV113

PSV114

PSV115

PSV116

PSV117

PSV118

PSV119

PSV120

PSV121

PSV122

PSV123

PSV124

PSV125

PSV126

PSV127

PSV128

PSV129

PSV130

PSV131

PSV132

PSV133

PSV134

PSV135

PSV136

PSV137

PSV138

PSV139

PSV140

PSV141

PSV142

PSV143

PSV144

PSV145

PSV146

PSV147

PSV148

PSV149

PSV150

PSV151

PSV152

PSV153

PSV154

PSV155

PSV156

PSV157

PSV158

PSV159

PSV160

PSV161

PSV162

PSV163

PSV164

PSV165

PSV166

PSV167

PSV168

PSV169

PSV170

PSV171

PSV172

PSV173

PSV174

PSV175

PSV176

PSV177

PSV178

PSV179

PSV180

PSV181

PSV182

PSV183

PSV184

PSV185

PSV186

PSV187

PSV188

PSV189

PSV190

PSV191

PSV192

PSV193

PSV194

PSV195

PSV196

PSV197

PSV198

PSV199

PSV200

PSV201

PSV202

PSV203

PSV204

PSV205

PSV206

PSV207

PSV208

PSV209

PSV210

PSV211

PSV212

PSV213

PSV214

PSV215

PSV216

PSV217

PSV218

PSV219

PSV220

PSV221

PSV222

PSV223

PSV224

PSV225

PSV226

PSV227

PSV228

PSV229

PSV230

PSV231

PSV232

PSV233

PSV234

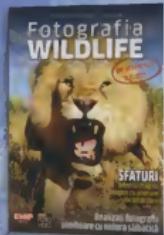
PSV235

PSV236

Apariții cu tematică foto în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

CHIP
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA WILDLIFE

Ghidul vă ajută să realizezi fotografii umitoare și atractive cu subiect natură sălbatică.



FOTOGRAFIA digitală

colecție de peste 300 de sfaturi de fotografie alesă și spălate, pentru a fi oricărui îndemnă.



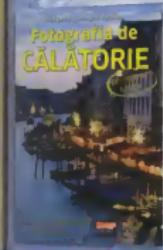
FOTOGRAFIA de SPORT

Obțineți imagini excepționale de sport și urmăriți următoarele sfaturi profesionale.



FOTOGRAFIA de PEISAJ

Obțineți fotografii umatoare și atractive profesionale.



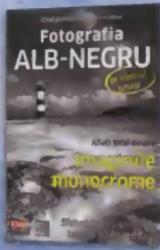
FOTOGRAFIA de CĂLĂTORIE

Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbină călătorie și tehnica lor într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA de NATURĂ

Sfaturi de fotografie efecte de profesionist din domeniul peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU

Această carte vă oferă sfaturi de tehnici și editare a fotografiei monochrome.



CREATIVITATE în EDITAREA foto

Ghidul vă ajută să prelucrați pozele în mod suprizaționant, într-o colecție de trucuri și tehnici de imagine șoare și apăsătoare.



FOTOGRAFIA de PORTRET

Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



10 destinații FOTOGRAFICE din ROMÂNIA

Într-un moment când slăbitul foto, ilustrare și imagini din zecă zone pitorești ale României.



250 SFATURI de EDITARE FOTO

Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizază Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ

TEHNICĂ și COMPOZIȚIE

Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.

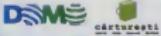


500 de SFATURI de FOTOGRAFIE

Carte care oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)

sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



eMAG

F64P



elefant.ro

Librărie.net



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o pomizi pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrăți pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, Scanlife - iPhone, Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android; Scanlife, BeeTags, QR Code Scanner Pro - BlackBerry; QR Reader, BeeTags, Neoreader - Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanați codul de mai jos





MotoGP 13

Il Re Su Due Ruote

Vară putea întreba, cu o sprâncenă ridicată, de ce am preferat limba italiană pentru subtitlu acestui review. Nu vă temeți, nu vă sperați, nu ridicăți prea tare din zisă sprâncenă, căci există o explicație rațională: Milestone – studioul milanez aflat în spatele francizelor Superbike și WRC FIA World Rally – Intruchipează, prin intermediul ultimului lor omagiu ludic adu sportului rege pe două roți, toamna iesința pasunilor peninsularilor pentru viteză și spectacol. Nu multe alte popoare vorberează motocicleta sau motociclismul atât de intens pe cît o fac prietenii noștri lubitori de pizza, așa că am decis să îmi exprim respectul sincer – folosindu-mă de amonia limbii lui Allighieri –, mai înalțat de a pune MotoGP 13 sub lupa recenziei. Procesul de documentare anterior redactării review-ului a fost o aventură în sine, fiindcă îmi lipseau până și cunoștințele elementare despre disciplina MotoGP. Deși lubesc cursele auto „motoarele” reprezentau un mister exotic, pe care sămteam musai nevola să îl decodific. În plus, tot eu i-am făcut capul calendarului lui Kimo cu morăriile mele istorice asupra necestății prezenței jocului în paginile revistelor. Așadar, mi-am asumat răspunderea unei analize obiective, de bunăvoie și nesilit de nimene. O, și nici măcar nu am cască...

Italiană știm. E timpul pentru fizică

După ce am inhalat gaze de eșapament la Red Bull Romaniacs, peripルul meu în lumea motociclismului com-

petițiv s-a rezumat la urmărirea unor înregistrări de curse din campionatul MotoGP, apoi la familiarizarea cu regulile competiției, cu palmaresul unor piloti importanți și parametrii motoarelor diferitorilor constructori. Ce-i drept, am avut noroc cu o colecție veche de reviste în Sella, din care am de înțis importanța și semnificația unor elemente tehnice. Sunt extrem de meticolos – unii ar spune „asipie” – când tratez un racing game, însă entuziasmul ma-

nifestat provine dintr-o dragoste necondiționată pentru tot ce înghită petrol și ajunge apoi pe monitoarele noastre. Din punctul de vedere al realizării tehnice, MotoGP 13 poate părea dezamăgitor. Jocul nu beneficiază de un motor grafic avansat, aspectul general afișându-se undeavă la nivelul anului 2007, dar simulațiile hardcore nu au fost niciodată delicioi eye candy, ci băstioane ale realismului seccionat în porții minutești, acoperite cu o





Rider personalizat, design propriu.



perdea de pixeli colorați – axiomă demonstrată de Marius cu fiecare articol dedicat sim-urilor. În spatele decorurilor colțuroase se ascunde un engine fizic complex, pe „umeri” căruia apăsa o sarcină dificilă, mai precis reproducea corectă a efectelor interacțiunii tuturor elementelor de bază simulate: a relației dintre suprafața circuitului și pneuri; b) inerția, masa și echilibrul motocicletei într-un sistem tridimensional de axe carteziene și c) poziția pilotului. Cu toate assist-urile activate, MotoGP 13 transmite feeling-ul unui arcade banal, accesibil oricui, crema jocului lăsându-se gustată numai după ce motocicleta îl este permisă o exprimare neîngrațită, cruda și hazardată. De asemenea, cele două frâne pot fi acționate individual sau în tandem, în funcție de setările gradului de realism. Chiar și așa, clăziturile sunt la ordinea zilei, damage-ul afectând simțitor comportamentul bolidului pe două roți – din nefericire, nu și vizual. Am petrecut ore bune anotindu-mă în modul Time Attack, încercând diferite unghiiuri de abordare ale virajelor și poziții de condus, până când finalizarea unei curse a devenit posibilă. Între motocicletă și rider există o simbioză specială, înțeleasă perfect de Milestone. Mîscările pilotului sunt transmise roților prin suspensie, corpul acestuia acționând asemenea unei contragreutăți la intrarea sau ieșirea din curbe, ori că o frâna aerodinamică.

Coordonarea manuală este disponibilă, dar am preferat trecerea managementului poziției de condus în grijă cu cinci bestie de 250 cai putere necesită oricum o doză suficientă de atenție la peste 230 km/h. Folosind doar tastatura, controlul în devine cras-imposibil, soluția constând și de această dată într-un controller cu două thumb stick-uri. După cel puțin două ore de exercițiu și concentrare, MotoGP 13 își lasă garda jos, dezvăluind o



Uite, mami, merg pe o singură roată!

Level 7

RIDER INFORMATION

	91
Name	Aiden
Surname	Ovidiu
Nickname	Aiden
Abbreviations	Aid
Age	23
Riding Style	Body Out

parte din secretele cavașadei motorizate. Mai departe, totul ține de voință și dăbâcie.

Circul Mare, pe motoare

MotoGP 13 introduce cea mai diversificată gamă de moduri single din serie, grație unei licențe complete, achiziționate de Milestone odată cu titlul aflat până nu de mult în ograda Capcom. Modul Cariere include grupele Moto3, Moto2, respectiv MotoGP, alături de toți constructorii și pilotii prezenti în aceste campionate. Parcuregerea unei cariere de rider profesionist, în ordinea evoluției naturale, oferă o fărămă spectaculosă din viața unui debutant dormic de succes total. Oarecum,

Grupa Moto3 servește drept tutorial, motocicletele având o capacitate cilindrică limitată la 250 cc și aproximativ 50 cp. Înainte de a alege pentru o echipă din postura de pilot oficial, o serie de curse wildcard oferă un tur de forcă pe către circuite importante. Treapta intermediară dintre grupa mică și cea a legendelor este Moto2, cu limitări fixate la motoarele Honda de 600 cc și cel mult 140 cp. Înălță regii celor două roți își poartă răzbăoile călare pe prototipuri cu motoare de până la 250 cp, ușoare ca un fulg și nărvășe precum un armăs neîmbănzit. În campionatul MotoGP, oponenții sunt reprezentați, printre alii, de Valentino Rossi, Dani Pedrosa sau Jorge Lorenzo. O competiție dură înseamnă condiții dure, așa că simularea la sănge încă de la prima cursă sfârșește, de cele mai multe ori, sub forma unui dezasemtire. Tehnica pilotilor măruntă funcționarea de minune, modurile Time Attack, Championship sau Grand Prix fiind metode excelente de acomodare cu cerințele dure din carieră. MotoGP 13 include, pentru prima dată, o cameră fixată în interiorul căștii (helmet cam), accesul în Parc Ferme și un meniu integrat cu stili în zona boxelor. Configurarea motocicletei în funcție de condițiile meteo și cerințele specifice fiecărui circuit se realizează ușor, printr-o interfață dedicată, deși o planificare atentă și strategie de cursă nu trebuie niciodată desconsiderată. Asfaltul umed reprezintă un dușman de moarte al tractării, provocând derapajele neprevăzute ori coliziunile brutale. Din acest punct de vedere, italienii de la Milestone au făcut o treabă fantastică, reproducând în detaliu (din nou, doar fizic, nu și estetic) suprafața circuitelor oficiale. O tură pe zburătorul Circuit of the Americas sau ubez-technicul Twin Ring Motegi injectează adrenalina pură în



Și uite așa aflăm dacă pielea moale de căprioară rezistă la contactul cu asfaltul dur.

Surfer sau biker? Cine știe...



1 Aidan Ovidiu

15:57.594

ROU

91

KTM



Grafică cel mult... mediocru.

sistem, cu o viteză amețitoare. Producătorii au găsit nevoie să implementeze unei mecanici de leveling, bazată pe săinte puncte XP – acumulate numai la finalul curselor, în funcție de rezultatele obținute. Fiecare nivel creșăt deobiceașă noi piloți oficiali, circuite, echipe sau conținut media. El bine, prin „conținut media” înțeleg clipuri video editate în super slow-motion și fotografii ale ușor momente faimoase din campionatele mondiale de motociclism viteză. M-am distrat copios urmărind secvențele pline de accidente, reacțiile pilotilor oscilând între hilar și dramatic. Cadrele prezentate sunt pur și simplu epice, mai ales atunci când o muzică antrenantă, cu ritmuri pulsante, însoțește deliciul vizual.

Vruuuuuuum, vruuuuum, poc!

Și totuși, MotoGP13 are parte de căteva metehine. În primul rând, diferența dintre calitatea randării grafice de care se bucură motocicleta și cea a circuitelor duce la senzația unei juxtapuneri de imagini, aparent imprumutate din mediul diferite – cauciucurile par suspendate în levitație, la cățiva centimetri deasupra asfaltului. Nici capitolul sunet nu se ridică la nivelul impuls de simulație fizică, zgornoul infundat al motorelor – ori neconcordanța supărătoare dintr ce se aude la trecerea peste

borderurile virajelor și vibrația ce ar trebui percepță – redând în impresia de realism. Milestone păzește lucră ceva mai mult la partea sonoră, însă aceste minusuri nu afectează drastic plăcerea jocului. O altă problemă relativ serioasă este modul multiplayer. Din păcate, serverele sunt foarte slab populare, iar jucătorii nimeriți în lobby din curiozitate au o rată mare de abandon la jumătatea cursei. Noroc cu prezența bătrânlui split-screen, o sursă inepuizabilă de amuzament în compania

unei tovarăși pasionați de motociclismul virtual. Pe ansamblu, MotoGP 13 este un racing game solid, bogat în stil, lezat pe alocuri de mici probleme tehnice și lipsuri minore. Chiar și aș, producătorii au făcut o treabă suficient de bună pentru a mai domoli din setea de celebrăție a maniaclor Jurați în serviciul Regelui pe Două Roti.

PS: Acest review a fost realizat folosind o versiune completă a jocului, incluzând cele două DLC-urile gratuite, disponibile pe pagina Milestone. ▶ Aidan



VERDICT LEVEL



- simulație fizică solidă
- introducere spectaculoasă în lumea motociclismului
- grafici bărbătești, sunet mediucre
- multiplayer sub standard

PE SCURT

MotoGP 13 este un simulator solid, suficient de bun încât să-ți piănească lipsă de motociclistă pe durata mai multor curse.

Găzduitor: Producător: Distribuitor/Editor: Milestone Software Online

CERINȚE MINIME: Procesor: 2.4 GHz Procesor video: 256 MB VRAM

ALTERNATIVA MOTOGP 2: MotoGP 2 rămâne în cadrul unor provocări de viteză și de curse, unde testează calitatea jocurilor cu și deosebită minuțiozitate.

7.5

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



TEHNICI DE DESIGN HTML

În cadrul acestei cărți veți găsi o incursiune generală în API-ul HTML 5 și în tehnologile învolință, dar și exemple de folosire a acestora.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID

Alături de puterea Android.



FANTASY ART

În ghid care nu trebuie să lăpădești din biblioteca ta împărătești de artă care doar te să învețe să crezi personaje și perșești fantastice!



OFFICE 2013
Pas cu pas exemple aplicata pe situații practice
Noutăți din Office 2013 pe înțelesul tuturor
Filtrari, sortări, grupări datele
200 de sfaturi și trucuri



WINDOWS 8
Tot ce trebuie să știi despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designerii web.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE și TWEAKING
Sfaturi și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și altă LibreOffice.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5

Învață concepțile de bază ale unui popular sistem de gestiune a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE
Folosind tehnici CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învață și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010
Prin această carte, vă gădăm primii pași în extrema, agresivă și analitică din lume, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



INVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Vezi desenul ghidului profesionist de folosire a uneltele din InDesign, sună de inspirație și o serie de tehnici profesionale.



HTML: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul web-ului.



OFFICE 2010
Acestă carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru sunta Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul descrie de prețenos vă să transformați ceea ce se găsește într-un designer îscălit!

D&M

caruselul

emag

f64p

ibooks

librărie.net

z

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria cu aplicație dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrăți pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CĂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife - iPhone, Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuidMark - Android, ScanLife, BeeTags, QR Code Scanner Pro - BlackBerry, QR Reader, BeeTags, Neoreader - Windows Phone 7, Upcode - Symbian

NOTĂ: Prejurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanați codul de mai jos



Din piatră seacă

THE SWAPPER

Concurența pe plăta puzzle-platformer este destul de acerbă: nu mai e suficientă o idee legată din tipare sau valori de producție care să depășească de-o schiopă amatorismul. Am avut câteva exemple în ultimii ani de titluri care monetizau doar una dintre ele și care au dispărut cu repeziculine în marea masă a dezinteresului general. Nu, e nevoie și de un concept atrăgător, și de câteva schepisuri epice, și de game-design îngrădit, și de gameplay consistent, și, poate, de înălț un „ceva” ca un joc din acest gen să-ți mai fure ochii și mintea. Oh, iar chiar despre asta este vorba în *The Swapper*, he-hel...

Cadrul narrativ se va dovedi destul de familiar celor care-și iau regulat porția de science fiction. *The Swapper* fructifică motivul unui avanpost spațial relativ izolat de grosul societății. În care protagonistul/ă și trebuie să facă față depărtărilor fizice, alienării spirituale, dar și provocărilor dintre cele mai neașteptate ale supraviețuirii în spațiu. Tema a făcut subiectul unor creații de primă mână în literatură și cinematografie și mi se pare superfluu să mai numesc aceste surse de inspirație; nici jocurile n-au ocolit fanteza înstrăinării galactice (vezi *Dead Space* sau *The Dig*).

Vezi recunoște, deci, că postura de a desculci lilele unei extincții la scară largă intr-o stație de cercetare inde-

părată – cu aferentele clișee ale prezenței extraterestre bizare, experimentelor dubioase și tehnologiile ultra-sofisticate – este pe căt de întrigantă conceptual, pe atât de tocică în practică. Dar producătorul a ales o cale directă și elegantă pentru a culege roadele acestui germene – confruntă (și confundă) cele două limite extreme ale cunoașterii (acele „last frontiers”), și anume spațiul cosmic (unde poți merge mai departe decât atât?) și mintea omenescă (ce poți cuprinde mai presus de ea?). și o face dezvoltă, neferindu-se să spună lucrurilor pe nume într-un stil subtil și punctual, căruia nu îl lipsește însă poezia.

Balețul filozofic care se îscă în jurul conceptelor de identitate, conștiință și suferi și unul reținut și de bun gust, evitându-se tapajul excesiv atât în direcția metafizicii, dar și în cea realist-științifică. De altfel, nu există replici sau momente narrative ornamentale, fiecare element având o greutate specifică în chimia de ansamblu. Lipsește, de asemenea, un antagonist în sensul tradițional, scenele de luptă sau accentele horror. Lianții din *The Swapper* sunt de o natură mai subtilă. Ingemând întreogațile picant-filosofice cu spaimă ancestrală a vidului care ne inconjoară și cu melancolia infinită a astrelor reci. Un stop de peripetatism spațial...

Nu e cazul, bineînțeles, să ne așteptăm ca la sfârșitul jocului să fi descoperit sensul vieții; scopul este fix

acela de a ridica fulgurant câteva întrebări simple și robuste, iar asta îl reușește. Lăsați, nu vă grăbiți să protestați – am fost puțin vag și am schițat povestea în termeni foarte generali; dar am făcut-o intenționat, pentru că atmosfera nu se pretează „explicațiilor”, iar demontarea întrigii (care nu este extrem de ramificată) le-ar răpi tocmai ce le e mai de preț exploratorilor virgini. Mai spun doar că m-am surprins foarte plăcut conceptual și realizarea „inamicilor” și că nu m-a deranjat liniaritatea filului epic, care evită sări de răsturnări de situație extra-mega-ultra-colosale, ca și verdictele morale ridicolе.

Ajuns în punctul acesta, poate vă întrebăți ce înseamnă mai exact titlul jocului. El bine, e vorba despre dispozitivul pe care-l are în dotare personajul nostru și care îl permite nu numai să se dezoneze instantaneu (în număr de până la patru exemplare), dar și să-și transferă conștiința unică în oricare dintre aceste corpi. În rest, celelalte copii vor imita acțiunile și traseul acestul „cap”, sărind, alergând sau manipulând obiectele la unison cu acesta. Procesul de placare în spațiu a clonelor și de transfer a personalității între ele e deosebit de firesc implementat, și cel mai nelindernător jucătorul trebuie să se descurce fularând cu acest sistem; în plus, conferă o asemenea zveltețe întregii desfășurări acțiunii, incluzivul navigației nivelurilor devine o placere în sine, iar contro-

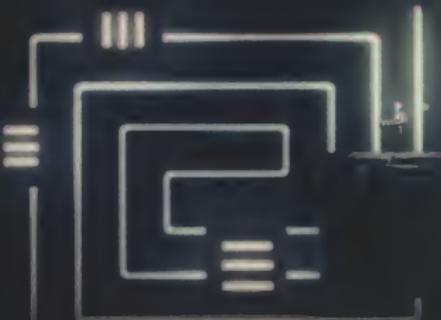


lui imprecis nu va fi niciodată motiv de frustrare.

În principiu, jocul alternează destul deabil exploarea cu rezolvarea de puzzle-uri, deși mi-aș fi dorit ca prima parte să ocupe un rol mai semnificativ având în vedere bogăția atmosferică pe care o degajă decorul. Din nou, puzzle-urile sunt oarecum decupate de partea exploratorie, majoritatea având loc în incinte speciale din care trebuie adunate „orbi”, utilizate pentru deblocarea pe mai departe a accesului în alte zone. Mi-ar fi plăcut ca plasarea lor să fie mai puțin schematică, să avem parte de o impletere organică între ele și traseul personajului, ceva în genul simbiozei half-life-lene de gameplay și poveste. The Swapper și mai evoluat comparativ cu rețeta relativă de mai toate titlurile de gen, iar aceste chichițe nu au, cu siguranță, darul de a-ți strica buna-dispoziție. Dar le menționez tocmai pentru că în ele stă diferența dintre un joc bun și o capodoperă; dintre un simplu și un sălt revoluționar.

Pentru a ne complica viața, camerele de puzzle-uri vor fi inundate de aerul disco al unor sunuoale de lumină colorate stridente. Lumina roșie permite cloanare, dar nu și transferul, cea albastră exact inversul, iar violența le exclude pe amândouă. În afara cătorva instanțe de manipulare a gravitației și de banaile cutii, butoane și liftfuri, combinația fasciculelor de lumină va fi instrumentul de bază al organizărilor și varierii puzzle-urilor. și trebuie să recunoști că s-a făcut o treabă minunată cu ceea ce ai putea crede o pernurie de milioane. Aproape niciodată nu vel și agașat de dificultate, fără a putea deveni jocul ușor; de multe ori rezolvările vor fi dintre cele mai logice și mai aparente evidente, dar nu vei simți asta decât după ce le-ai găsit ac de cojoac; fără să poată face cață de complexitate. The Swapper se dovedește provocator și distractiv pentru aproape orice tip de jucător.

Partea tehnică este una dintre acele păsări rare care se numesc eficiență lirică. Vă recunoști că nu mi-am dat seama că lumea jocului se bazează integral pe mo-



dele din lut și alte materiale perisabile, amintună pe care l-am aflat de-abia dintr-un interviu cu Olli Harjola, omul din spatele întregului concept. Ideea în sine nu reprezintă o premieră (vezi The Neverhood sau The Dream Machine), dar combinația de lucru manual și post-procesare digitală conferă stilului grafic și nota extremă de personalitate. Impresia de tangibilitate a volumelor fiind cu siguranță diferența de modelarea 3D stas. Mai apoi, culorile saturate, spectaculosul epileptic al zonelor de puzzle, claroscursul și dizolvarea formelor în mișcare, linile arhitecturale când minimalist-funcționale, când butucănos-palpabile sau naturalo-involvante, în funcție de specificul locației și alte câteva mici surpize, compun un tablou vizual efectiv unic.

Dacă această parte este în excelent consens cu cea atmosferică și narrativă (ba chiar le e promotor serios), nici cea audio nu rămâne în urmă. Sintetizatorul și notele de plan dău glas întregului strigăt mut al sferelor, fără

a pări să vreodată fundul discret; ba chiar ne îngăduie suficiente momente de respiro, astfel încât sentimentul de izolare și de nefrecs ce domină la bordul uriașului statij să se poată adăpa din plin și din fântâna tacerii. În rest, mi-am plăcut vocile cu timbru nuanțat și interpretările profesioniste.

Am avut, deci, pe bancul de probă un candidat care-a supraviețuit cu brio disecției scrupuloase a colectivului critic, alcătuit din mîne și celelalte euri ale măre; ba chiar observ că trăiesc pe picior mare, doldora de recenzii favorabile pe site-uri consacrate și premii ale independentilor. Pot doar să sper că articolul de mai sus e suficient de grăitor în privința calității lui The Swapper pentru a-l convinge și pe cei ce nu-i încădoră atenția cuvenită până astăzi. M-a auzit, cîoLAN? ► Radu Sorop



VERDICT

LEVEL

► atmosferă rezăpătă, punctată de inserții flăcănicioase

► puzzle-uri distractive și provocătoare

► mișcare și mișcare genială și meschiu

► putăa fi chiar mai înălțări pe alocuri

PE SCURT

Cei mai buni platformeuri de la Limbo încoace. Să nu te prea trebui să fie un factor atât de cînd judecătul reacționează, decă din 13 euro și de nerău.

Gen: Platformer

Producător: Team17

Distribuitor: GameStop

Cena: 13.99

CERINȚE MINIME

Procesor: Intel Core i3-2100 sau similar

Memorie: 4 GB RAM sau similar

Video: NVIDIA GeForce GT 650 sau similar

ALTERNATIVA BRAID/LIMBO/CLOSURE

„Jocul“ niciun punctaj mai înalt decă am văzut pe cîteva lăsuri. U-am tot vorbit, eu și colegii mei, despre ale.



Magrunner

Marele Cthulhu, un magnet de frigidere

Dark Pulse

Ce au în comun Marele Cthulhu, un magnat al rețelelor de socializare anagramat (a se observa grupul, nu* din compoziția cuvântului) și căpitanul magnet cu poli inversibili? Dacă v-ați gândit la colonizarea spațiului și mutantii, sunteți pe aproape. Totuși, este recomandabilă o vizită urgentă la cel mai apropiat psihiatru - sau, mai bine, căteva clicuri atenționat plasate în Interfața Steam și aproximativ zece minute de răbdare, până când Magrunner își face loc pe HDD. Nu e impresionant din cale afară, nu revoluționează genul așa cum a făcut-o Portal, dar este un puzzle game trănsit, cu o poveste tineră și o direcție artistică interesantă, lată de ce.

**Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu
R'lyeh wgah'nagl faceb'ook?**

În anul 2050, Kram Gruckeber dezvoltă, prin intermediul companiei sale globale, o nouă tehnologie cu aplicabilitate în explorarea spațială. Sistemul, botezat Magtech, se rezumă la posibilitatea polarizării instantan-

ee a unor blocuri magnetice, folosind o mânăușă specială. Aceasta poate genera două tipuri de încârcătură energetică: roșie sau verde. Culorile identice se atrag, iar cele opuse se resping. În teorie, mecanica jocului este foarte simplă, dar punerea ei în practică duce la situații

complicate, numai bune de ars neuronii lubitorilor de puzzle-uri inteligenții mixate cu elemente de platforming. De fapt, premisa povestii are ca punct de origine o competiție organizată de Gruckeber Corporation, în urma căreia vor fi aleși cei mai capabili magrunneri. Tu



Urmăză o serie de sărituri, presimt astăzi.



estă Dax Ward, un Tânăr fenomen, domnic să-și demonstreze capacitatele fizice și intelectuale, în ciuda condiției de outsider. Cu ajutorul lui Gamaj, un mentor mutant cu prea multe braje, Dax descoperă că în spatele bazei de antrenament se ascunde un mister ancestral, groaznic, teribil, colosal, omg, CTHULHU! Yup, acel Cthulhu. Legătura cu mitul pulp născot de H.P. Lovecraft se face treptat, natural, nominalizând Magrunner: Dark Pulse drept singurul joc cyberpunk cu influențe lovecraftiene. Acum, eu suspectam de foarte multă vreme implicarea Răului Suprem în funcționarea retelelor de socializare și planurile de colonizare a galaxiei cu zombie-pești de către un Kram Gruckeber lipsit de anagrame, însă jocul se scufundă complet în nebunie – ceea ce mă bucură nespus! Personajele, deși putine la număr, sunt complexe și înzestrăte cu trăsături de personalitate care maschează cu grija intențiile obscure. Doctorul Xander, de exemplu, îmi amintește de marinul torturat psihic și spiritual din Dagon, poate din cauza unei prezențe occulte care

Xander, cu un Kram rotofei în spate.



Ti-ar sta bine capul pe un magnet de frigider.



Culori, culori, CULORI!!!
Slăvă lui Cthulhu!



lă apăsă în permanentă pe umeri. Cu toate acestea, fanii operei lui Lovecraft știu că apărătorile sunt întotdeauna îngălătoare... Revenind la gameplay, Magrunner: Dark Pulse este un joc bazat pe gândirea construcțivă și viteza de reacție. Cele mai multe puzzle-uri sunt evidente, dar unele necesită o sincronizare atență a acțiunilor, cuplată cu un minimum de cunoștințe în materie de geometrie spațială. În cele din urmă, Dax este acompaniat de cănele său robot Newton, un ajutor important în rezolvarea problemelor „oculo-magnetic”. Mediul înconjurător și efectul mănușii asupra obiectelor sunt singurul armă împotriva monștrilor, scopul final fiind evadarea din centrul de antrenament Gruckeber, navigând dintr-o cameră în alta. Dinamică și

cerebral, Magrunner vine ca o briză proaspătă peste genul puzzle/platforming, aducând în peisaj o mecanică inedită. Din punctul de vedere al direcției artistice, jocul beneficiază de o grafică curată, culori puternice și personaje desenate cu o atenție deosebită acordată detaliilor. În ciuda prețului ridicat, avetă în față un titlu demn de atenție, cu un gameplay magnetic și o poveste când ironice, când dementă. Slăvă Marelui Cthulhu! ▶ Aidan

VERDICT LEVEL



- puzzle-uri și platforming de calitate
- poveste plăcută, plină de ironie
- direcție artistică cyberpunk lovecraftiană!
- prețul este cam scump și cam scurt

PE SCURT

Magrunner: Dark Pulse este un joc interesant, domn de atenție și către ore investite în campania single.

Gen	Platformer /	Distribuitor
Autor	Grindstone Games	Online
CERINȚE MINIME	Procesor: 2.4 GHz / Memorie: 8 GB / Video: 1280x720	

ALTERNATIVA PORTAL 2

Un joc de puzzle și găsire, Atmosferă unică. Mai are nevoie să evadă de la multe?

Sang-Froid

TALES OF WEREWOLVES
Tome I

Folclor canadiano-innuas

Înăuntrul unei cărți de joc, într-o pagină de la mijloc, se află un tablou (sper să prindă revista ca artwork de început de articol) în cărbune care aduce cu picturile rupestre – lupi aruncăți pe un perete murdar care par că încă să dansene și să urle imediat ce muzica intră în scenă. Melodia prefată vă va lăvi fără drept de apel, dacă apreciați genul folk-medieval cu influențe păgâne. Sincer vă spun, am purtat jocul de zeci de ori și de fiecare dată mi-a părut rău că load-ul nu a durat mai mult (cine-ar fi crezut că se poate întâmpla) pentru a mă putea delecta cu această căntare care te aruncă acolo, în 1858, într-un amestec de legende și mituri amerindiene, suprapuse peste viață dură din mijlocul pădurilor canadiene. Până și felul în care este rugă să pornești în joc este de mare efect, pentru că trebuie să alegi

între doi frați, care par că își fac veacul într-o cabană. Meniul este așezat peste un moment linistit din viața protagoniștilor – cu tine, cu Big Brother, în casa acestor oameni. Povestea se derulează imediat ce alegi între cel doi, la timp pentru a lăsa loc filmulețelor să-ți atragă atenția și să te încânte. Toate par că forțează 3D-ul prin aliniere. Intelligentă a unor decoruri și corpuri ca de carton, dar exact când conchidonezi că „Indie, atât au putut”, căteva dintre aceste elemente capătă volum și te fac să clipești nelințește. Efectul îmi aduce aminte de scenele teatrelor de păpuși, unde planșe și machetele sunt îmbinăte după nevoie. Alegera

Una dintre capcanele interesante ca posibilități tactice, greu de utilizat (trebuie impuscate pentru a le prăvăli peste bestii) dar foarte până la sfârșit, sunt piasele pline cu bolovani.

Imi pare foarte inspirătă, iar imaginile complementă și subliniază bine metaforele povestii. Deși nu al început jocă, și îi dețin că jocul are suflet, e diferit, curajos și un pic nelețut – primul făcut de această echipă canadiană, impresie accentuată și de modul în care arată cel doi pădurari. Oameni simpli, dar mândri, cu constituții căldărești în sălbăticie și ierni îndelungate – un pic pătrătoși.

Dacă-ți alegi pe cel mai voluminos, jocul nu se sflește a-ți spune că dificultatea va fi mai scăzută, iar stilul de joc va fi unul tip action-adventure, pe când cu cel mai vânos vei avea mai mult de tras, balanță gameplay-ului înclinând spre strategie. Eu am ales calea mai dificilă, din respect și în ton cu ce am văzut până acum. Inițial vei aprecia că Sangre-Frig este un simplu tower defense la persoana a 3-a în care, înainte de a se lăsa seara, piasele capcane pe o hartă pe care vezi căți lupi sau vârcolaci vor veni să te atace, după care apeși start și încerci să supraviețuiești și să aperi cabana. Socoteala de acasă însă... mai ales în cadrul primilor joi/înșirii, nu e aproape niciodată perfectă (capcane plasate alăure, prea puțin timp pentru a le arma etc.), aşa că mai mereu vei fi nevoit să-ți luptă, cu toporișa și flinta din dotare. Socoteala de pe drum însă... când am văzut pușcoului mi-am



Inventory-ul, cu care nu îți-ar fi rușine nici în RPG-urile cu pretenții.

spus „aha!” și imediat am lovit la ochi primul lup rău. a reușit să scape de capcane. Am tras, am nimitezit, jo- cù nu cete reflexe de FPS-ist profesionist, dar nu-l am omorât. Am dat să trag din nou, dar vezi și voi... flință circa 1850... nu ai decât un singur glonț sau o bilă pe grăvă. Ca să reîncarc, trebuie să apuci pușca de capătul celălalt, să introduci pulberea, apoi proiectilul, să le impinge cu tija din dotare, să întoziarma, să întrezi și să trag. La început, când nu ești prințepus (nivel mic în această categorie, dar și flințe primitive), îl ia, cred, cam 20 de secunde. Enorm, pentru că în tot acest răstimp te mânancă lupii de trei ori. Așa că ce să faci, lasă încărcatul pentru mai târziu și începe să le cari cu toporîșca. Dacă sunt mai mult de doi, nu ai însă nicio șansă să supraviețuiești. Te înconjoară și te hâțăușești așa cum o fac și în realitate. Noaptea, pădurea, sunetele, muzica, larma, animalele care îl dau târcoale sau te căută, urlele și mișcările tale, de o normal, nu de erou RPG-istic, toate la un loc produc o atmosferă electrică și mai mult ca sigur frica va impinge adrenalina până la cote alarmante.

Cu fiecare noapte, chit că ai supraviețuit sau nu,



Zoom în pe harta mai mare decât Google map. Am utilizat și spun de turnuri, pe care le puteți conecta două sau două și după care poate fi folosită armă din treile ele pentru a parcurge distanțe enorme în câteva secunde. Costă bani și timp, dar, odată construite, rămân construite și pot fi folosite și în zilele următoare.

Luptele sunt greoale, realiste, mai ales dacă joci cu fratele, mai dificil, departe de ce vedem în ARPG-urile. Astfel de lovituri sunt rare, dar și când intră, te bucuri ca un copil.

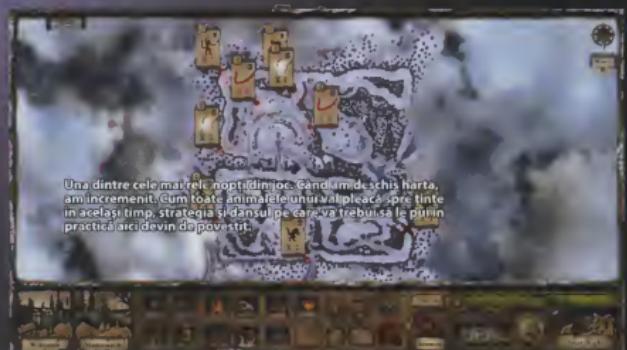


Arborele cu abilități te încântă pe toate palierile. De la capcane mai puternice, până la defrișări mai eficiente. Pe hârtă, întezi să poți să decupă de upgrade, alocându-le cu grijă și numai dacă vezi că nu răsăriti.

Grafica este pătrăoasă, funcțională, dar peisajele te îovesc din cînd cu frumusețea lor. O lună plină sau roșie, păduri și așezămintele acoperite de zăpadă, așințuri și treceri în noapte.

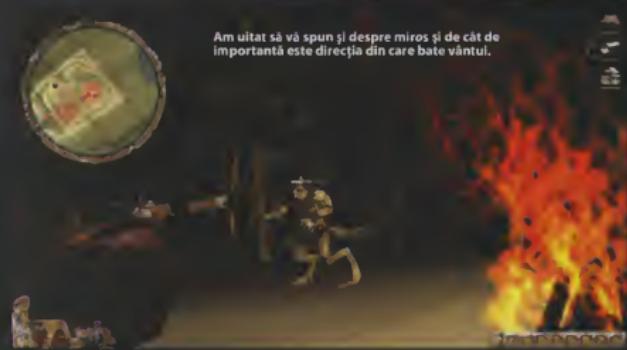
mai înveți că ceva. Revii pe harta 3D și încerci să îmbunătățești planurile sau să găsești soluții pentru ce a mers prost. Începi să acorzi importanță și celorlalte opțiuni strategice. Un foc de tabără, tărufe etc. „Din păcate”, nu o să poți puine capcane la neșărturi, pentru că zia trice repede și la început (nivel mic) nu ai suficient timp și experiență pentru a amplasia căte ai avea nevoie. Ceea ce te impinge mai mereu la compromisuri: „Pe cei 3 lupi care vin dinspre nord îl rezolv cu o momela și o capcană cu bolovani plasată cu cap. De, Doamne ferește, scapă vreunul, il rezolv repede cu toporîșca. După care fug să-l întărim pe cei din est. Nu am suficient timp pentru a poziționa pe timpul zilei altă capcană, așa că o să mă folosesc de un foc, poate două, și, până se sting, o să încerc să-l decimpesc cu flință.” Focurile au durul de a mări frica pe care animalele o au față de tine, ceea ce le va face să păstreze distanță și să atace mai rar. Vei fi înconjurat și-ți vor da târcoale, în timp ce tu încarc și reîncarc, sperând ca focul să se auto-sustină suficient de mult timp că să te lase să intri în zona cu șanse de supraviețuire. O situație groaznică de frumosă.

După câteva misiuni și să observi că băieții la Artifice Studio au fost foarte atenți în a crea credibilitatea elementelor jocului. Au venit cu explicații clar și pentru felul în care anticipați mereu, căte ani male vin, de unde și ce o să atace. Nu via ipușcă pentru că face parte din poveste pe care îl



Una dintre cele mai rele nopti din joc. Gândul mă schimă harta, am incrementat. Cum toate animalele unui val pleacă spre tîntă în același timp, strategia și dansul pe care va trebui să le pun în practică aici devin de povestit.

Oare și vânătorii
exagerează ca pescari?



Am uitat să vă spun și despre miros și de căt de
importantă este direcția din care bate vântul.



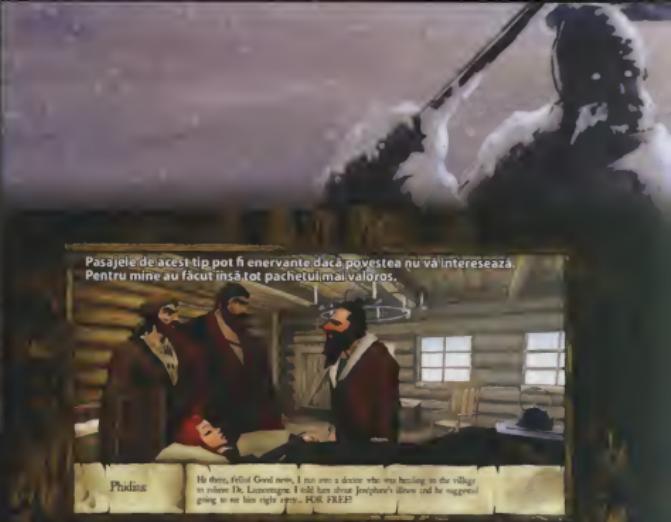
amerindiană și de ce irlandeză – la acea vreme irlandezii fiind al doilea cel mai numeros grup etnic din Canada. Și ce bine că este așa, pentru că simți silbătia, puterea, misticul, acestor arătări.

După fiecare noapte în care ai reușit să supraviețuiești (dar nu numai), este recomandat să mai dai o tură prin oraș și să te (re)aprovisionezi. Mă bufinț răsul când am văzut prețul unei puști mai arătoase, 5 dolari, după care plânsul, când am realizat că nu am în portofel decât 51 de centi. Asta era valoarea banului în acele vremuri și jocul nu conținește a sublinia acest lucru. Aici, dacă ai un dolar în buzunar, ești bogat. În dacă alegi la început fratele mai dificil, vei simți pe propria piele restricția acelor timpuri. Lipsa banilor te va impinge la o echilibristică savuroasă. Ce faci, dacă bani pe găointe sau încerci să lupti cu toporul? Situație mult mai periculoasă, indică, odată încolțite, animalele nu vor mai da înăpoli. Ce faci, cumperi capcane metalice, mai pretențioase și eficace, sau construiești mai multe din cele primitive, care nu cer decât timp? Dar timpul e valoios, pentru că, dacă îți rămâne, îl poți folosi pentru a tăia și vinde lemn companiei forestiere din zonă. Și o să ai nevoie de bani, fiindcă unele „animale” sunt

v-o „strict” în niciun fel. Story-ul este creat în colaborare cu Bryan Perro, un scriitor de bestseller local, și se simte. Povestea întregescă și se impătetește cu gameplay-ul. Reușești, de exemplu, la un moment dat, să reconstruiești o capelă mică, ceea ce îți va da apoi posibilitatea să amplasezi, unde ai nevoie, cruci care dău damage over time. Foarte folositoare împotriva

unor sprite imune majoritatea capcanelor. Această atenție la detaliu te răsfăță și se răsrângă inclusiv asupra fiarelor pe care le vei întâlni. Pe parcursul jocului m-am temut în continuu că producătorii o vor da în bară și vor introduce vampiri sau mai stiu eu ce alte aberații moderne. Dar nu. Lângă lupi și vârcolaci nu își vor face apariția decât bestii inspirate de mitologia





foarte rezistente la armele normale. Trebuie să sfîrșești gioanțele sau toporiștile, iar mănăstirea nu te ajută pe ochi frumoși. Și așa mai departe, într-un torrent nemilos din ce în ce mai complex. Jocul introduce mecanisme și deschide strategii până în ziua



Izbavirii și rar mi-a fost dat să văd un titlu hardcore atât de bine calibrat, dar în același timp atât de necruțător. Am stat cu orele în fața planșelor, înainte de a porni în poante, calculând, imaginându-mă scă-

nari și rezultatele lor. E o placere. De multe ori mă duceam la culcare și continuam planurile până adormeam, după care le mai întorceam un pic și la muncă. Sven-Erhard este un 3 în 1. Cu o parte de strategie



și planificare genială, și una survival horror, cu multe momente în care se transformă într-un thriller de demență. Cu situații și limită și un du-te-vino nebur. Într-o echipă atât de mică, fără producător în spate, afătă la prima încercare, e incredibil că singurul loc în care pot să le fauțezi produsul este optimizarea. Jocul se agăță cîteodată fără sens și și scoate pe albi, mai ales cînd încerc să înțelegi. Apoi, anumite animații nu curg, ceea ce duce la alte momente frustrante – de exemplu, atunci când încerc să dai cu torpul, dar nu pot să o faci instantaneu deoarece jocul așteptă după un detaliu/frame și nu știe ce să faci, să-l ducă la capăt sau să-l întreupă. Aceste mici hilice ar putea fi recreată cu vederea într-un joc mai relaxat, alci însă, unde liniile vieții și atât de subțiri, un astfel de moment poate face diferență între încă o zi sau încă o încercare. Un veteran călit în Gothic:uri, sau alte jocuri hardcore pline de bug-uri, va lăsa însă aceste cîțărici aşa cum au venit și le va considera ca făcând parte din personalitatea jocului. Una aspira, nepreluată, dar atât de extensivă, încât de nevoie. De ce nu?

VERDICT LEVEL

- Hard = Hardcore
- povestea, muzica și atmosfera
- strategie + survival-horror-thriller
- mecanici atenți adăugate și integrate în poveste
- optimizarea
- călărea benz-urilor

Sang-Froid este exact inversul lui Gonpoint. Foarte puțini și cei care există, suferă datorită unor bug-uri enervante, nu este bine optimizat, dar cu toate asta te lipsește de ecran. Ești acela, sănii pasionat și respectul pe care producătorii îl oferă, îți pot chiar și cănd nu mai ești în fața monitorului. D-uh să arătă și dinas volun...

Four Action Strategies 805—Sustaining Heavy Production with Author-Signed

Offertant votre commerce sur [On-Line-moto-france.com](http://www.on-line-moto-france.com)

CEBUTE MINIME Procesor (CPU) 3.2 GHz Memorie 2 GB RAM

ALTERNATIVA TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
Suntem siguri că îți place jocul de tactică și planificare de la Tom Clancy's Rainbow Six. Iată o alternativă la acest joc.

CITIES in MOTION®

– Când orașul are nevoie de roți

Nu a trecut mult timp de când Transport Tycoon Deluxe a primit tratamentul rubricii Retro, iar review-ul dezamăgitorul SimCity încă mai fumegă după un bitchslap bline meritat. Jocurile cu și despre dezvoltarea urbană devin un soi de specializare secundară, una pe care am să mă bazez atunci când îmi voi depune candidatura la funcția de primar al orașului Bucecea. Dar Bucecea este o urbe căt se poate de reală,

cu probleme socioeconomice și infrastructurale mult mai serioase decât cele prezente în Cities in Motion 2, nu? Astă credem și eu înaintea primei mele joncărui dintr-o magistrală feroviară și o șosea de centură.

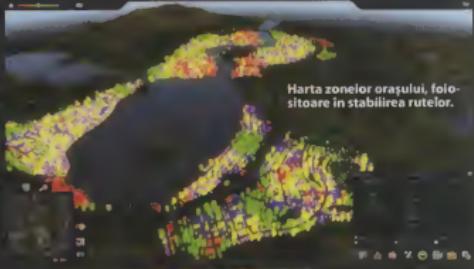
Cine nu are drumuri, să-și cumpere!

Dezvoltat de Colossal Order și publicat de Paradox Interactive, Cities in Motion 2 este genul de joc orientat

spre un public înță foarte bine definit. Deși ar putea părea un business simulation game inocent – genul primit în dar de la un unchi cu calvitie –, CIM2 include pe lista cerințelor de sistem tăria cafelei și prețul pachetelor de igări, necesare pentru o experiență intensă. În esență, jocul simulează mărunțalele și chichiile gesturii unei companii de transport public urban, incluzând aici construcția de șosele, căi ferate și rute navigabile. Pentru



Înțelesul devenit complexitate din spație mecanicii de joacă poate părea oarecum extrudătă, trecută prin matrău unor mecanisme interdependente, până când rezultatul se incadrează în granitile noștrunii de gameplay accesibili – sau, cum ar spune altii, „pick up and play”. Paradoxal, pentru cel obisnuit doar cu simplitatea sistemului prezent în jocurile tycoon, Cities in Motion 2 are un iz respingător. Eu m-am simțit umilit de tutorialul limitat și interfața anevoieasă, ce mă trătau ca pe un expert licențiat în managementul transportului. Pe bune, jocul se aștepta la trăsarea unei rețele de tramvai eficiente fără a explica măcar CUM se ajunge la eficiență? Sigur, am înțeles repede ce înseamnă codul de culori aplicat peste hartă (la nevoie) și care sunt relațiile dintre categoriile sociale și industriile/serviciile, însă le-am primit apelând la cunoștințe de economie urbană exterioare jocului.



Zoom în inimă rețelei de transport.



Un orar ai autobuzelor. Timpul poate fi accelerat oricând.

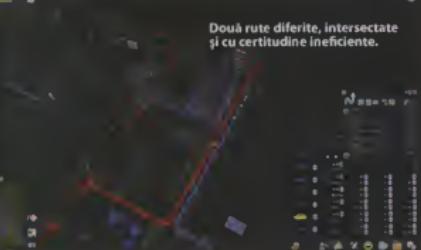
În mod similar, în modul sandbox, jocul te va lăsa să construiești orice rețea de transport și să o săpezi în mod aproape.

Două rute diferite, intersectate și cu certitudine ineficiente.

fantastic, reproducând cu fidelitate un oraș imens, aproape titanic. Pionii și autovehiculele misună cu mile pe străzi, urmărind cursul unui flux de trafic realist, sincronizat după ciclul noapte-ză. De exemplu, orele de vâră duc la ambugetele groznic, adevărateblesteme pentru orice companie de transport condiționată de un orar fix. Gestiona timpului și a resurselor financiare depinde în totalitate de jucător, pe merul căruia apăsă decizii tot mai complicate, căci o companie-gigant aduce cu sine probleme colosale. CIM2 se desfășoară la o scară incredibilă, mai ales acum când orașul se dezvoltă în funcție de eficiență infrastructurii prezente. Metroul, tramvai, troleul, autobuzul și vaporul sunt armele oricărui mogul ai locomotivelor ur-

bane, în timp ce rutele profitabile reprezintă bătăliile câștigate. Campania adaugă un plus de savoare prin implementarea unor obiective speciale, cu toate că stința muturii persoanelor din punctul A în punctul B urmează aceleși legi matematice clar în orice circumstanță. Din punctul de vedere ai controlului, navigarea pe hartă se face folosind grupul WASD – adică de洛n natural, ba chiar stresant –, deși muzica retro talie putințel din nivelul tensiunii acumulate. În concluzie, Cities in Motion 2 este un joc adresat cu precădere celor dormici să-și ardă neuronii prejos într-o reprezentare fidelă, realistă, a mașinajilor micromanageriale ascunse în spațele unei companii de transport – și o face foarte bine, deasupra originalului, în plus, multiplayer-ul robust pune la dispoziție atât un mod cooperativ perfect funcțional, cât și unul competitiv. Aruncați o privire peste imagini, înălțăți magnitudinea simularii, apoi acordați-i o sansă. ▶

Aldan



Cine și te, poate că CIM2 nu cauță să satisfacă nevoilor celor mai puțini pricipuți la aferențele virtuale. Oricum ar sta lucrurile, în modul sandbox puteți alege una dintre cele păse metropole gigantice, pentru a exersa diferite strategii ori planuri de dezvoltare. Motorul grafic este



VERDICI LEVEL



- simulare pretențioasă a rețelelor de transport
- motor grafic foarte bine optimizat
- gameplay greu pentru nevîd
- devine plăcător destul de repede

PE SCURT

„Cities in Motion 2 nu este un joc, ci un simulator complex, pe alcătuitor dificil, ușor interzis, altfel interesant. Totuși, de ce nu i-ai acorda măcar două ore pe săptămână?”

Ean
Producător
Merser și Compania Online

Distribuitor
Epic Games

CERINȚE MINIME

Procesor: Intel Core i5-4670K / AMD FX-8320
Memorie: 8 GB RAM
Video: NVIDIA GeForce GTX 970 / AMD R9 290X

7.5

ALTERNATIVA OPENTTD

Analiză și privirea. Open Transport Tycoon Deluxe este o alternativă plină, colorată și foarte distractivă la seriozitatea grăilor din CIM2.



GUNPOINT

Stealth și The Incredible Machine

Richard Conway, detectiv particular, mândru posesor al noii tehnologii Brotac, hyperpantalonii care mă vor ajuta să sar pe distanțe enorme, în siguranță. Tocmai ce i-am primit prin poștă. Astă dacă sunt în apartamentul meu și dacă sună cu adevarat detectiv, și nu un hot ordinar... Muzica pe care o aud în surdină, un jazz noir, rătrăgător, și îmbrăcămintea, un parpalac și pălăria tip, îmi spun însă că prima impresie e cea corectă... A se utiliza numai în spații deschise. Pericul de accidente, gheamuri sparte, copii loviți... Nu mai spunel lau poziție de bloc-start și pionjez... aul i-am subestimat. Nu numai că am zburat prin fereastra apartamentului, m-am lovit chiar și de căldura de vizavi. Ce e bine și că nu glumeau în privința protecției. Trebuie doar să învăț să cad în picioare. Amortizoarele lucrează cu har și par că mă vor salva indiferent de distanță sau picare. Bun! Nădragări ar trebui să meargă perfect cu mai vechea mea achiziție, hypermănușile, care-mi permit să escăldez pereții sau să traversez tavane ca o maimuță. Am devenit detectivul perfect. Mobil și, la nevoie, invizibil... Îmi și lene să mă ridic, în plus, terasa pe care am aterizat este foarte frumoasă, stătele la fel. Mă întreb cum se numește supereroul cu abili-



Richard Conway
Freelance Spy

Case Notes

hi! thanks so much for replying!!

For this money, even lower case 'Ts couldn't keep me away.

haha! sorry my typings not great, I borrowed this phone from a sex worker and I haven't figured out how to do capitals on it yet

my names katie collins, i work at rooke, the gun company, and my friend selena was killed last night. someone's saying they saw me there, and all the security footage has been deleted!!

Povestea este unul dintre punctele forte ai jocului. Dialoguri inteligențe, minciuni, corupție, gri. Întorsături de situație, alegeri grele...



Katie Collins
Analyst, Roode Fe

Optional Object

Check any file

Start mis

1. Ah.

2. Oh. Shit.

3. Wow, that's kind of a dick move by somebody.

Dacă nu aveți răbdare sau nu găsiți calea pentru a termina nivelurile fără a fi văzuti, puteți oricând apela la violență pentru a elibera traseui.



tăile mele în mitologia Marvel. Sună telefonul... sau mai bine spus vibrează...

„Dai”, Te-am văzut zburând prin geam, tu era?” „M...nu...”, Lucrez la compania de armament de peste drum, cineva a fost arun... expulzat pe fereastră apartamentul tău...”, „nu, să vreau să vorbesc despre asta”. Eram pe care să te sun pentru un job, dar acum sunt mai interesată de ceea ce tocmai să-ți întâmpălat”. Încearc să depășesc momentul. Ce anume doresc? „Numele meu este Selena Delgado, săfău meu îmi spune că ești un fel de spion liber profesionist, aș dori să te angajez. Vrei să urcă?” Aha, deci sunt chiar mai mult decât un detectiv. *Acum toate gadgeturile astea au mai mult sens.* „Sigur, deschide ușa.” Uh... ură prezentul, nu e timp de căută lăstiful, pe scări, redede... focuri de armă... Încă un etaj... peretele de sticlă al Încăperii și tăndări, nimeni altcineva înăuntru. În stradă, pot vedea ceea ce mai mult ca sigur este corpul doamnei Delgado. Sar lângă ea. Sună mandru de aterizare, mal pu-

țin de locație, un pic prea departe... Investigație un pic, după care realizez că nu e tocmai bine să rămân în zonă. Statia de metrou e la doar câțiva metri, mă fac nevăzut.

Mesaj: *Conway, Melanie Rooke aici. Selena lucrează pentru mine. Ați căteva secunde? „De unde îmi stă numele? „Așa îl să teamăriți profilul LinkugUn, așa apări și în cariera de telefoane, iar într-o zi mi-ai dat carțea ta de vizită și mi-ai spus: eu sunt Conway.“ Puteam să continuu scurt și duri să să fac pe prostul, dar mi-a placut răspunsul ei oarecum obraznic, cu tăcău: „Cine face o dată carte (mea) de vizită poate fi oricine.“ „Știu că nu tu îl omoră-ți pe Selena. Am primit înregistrările. Azi intrat în birou după ce s-au auzit împușcăturile. Ce nu și tu e cum să reacționezi pețind cănd și să le vadă? „De ce îți pasă? „Selena era prietena mea, vreau ca adevaratul ucigaș să fie prins. De fapt, îl vreau mort, dar asta e altă poveste. Dacă imaginile sunt în posesia mea, trebuie să le predau poliției. Mai să fișe siguri că nu sunt. Am sters degea copia locală, dar că*

mera transmite înregistrările automat către alte 5 locații. Dacă reușești să le ștergi pe toate, ai scăpat, iar poliția va trebui să prindă adeveratul asasin. Ce spui?"

Nu-mi place situația, dar măcar sunt plătit. Brotații mi-au lăsat buzunarele goale, iar Reticulul îmi face de mult cu ochiul. Cu el și deveni de neoprit. 2 misiuni simple și clătiva date stăsești mai târziu și deja mi-l permitt. Suntem norocoși, tehnologia a devenit atât de leșină. Acum pot renunța circuitele electrice de generație mai vechi. Un interupător care stinge lumina? Plictisitor. De ce nu ar deschide ușă? Sau face întuneric în toată clădirea. Bun! Upgrade-urile mai pot aștepta, nu am suficiență bani, dar imediat ce o să le pot achiziționa... mă uit la ele și că copiii mici la vîtrinile pline de jucării... Un Decriptor, tocmă bun pentru rețelele mai avansate, chiar și un Stoper, pentru situațiile mai fierbinți... sună telefonul. Său, mai bine spus, vibreză... și continuare o glisă în Gunpoint, îndemnat după o 3-a misiune. ▶ **ncv**



Jocul trece din modul adventure-platformer în cel puzzle și o singură atingere de Buton. Mi-a plăcut mai mult să măștezeresc în circuitele electrice și să testezi ce se întâmplă decât să topășești colo-colo prin încăperi. Puzzle-urile sunt totuși prea simple. Sau poate am avut eu noroc și nu m-am poticnit nicăieri.

KENTUCKY ROUTE ZERO

ACT II: Hipnoticul Misticism din Apalași

GEN: ADVENTURE. PROMOTOR: CARDBOARD COMPUTER. DISTRIBUATOR: CARDBOARD COMPUTER. ONLINE KENTUCKYROUTEZERO.COM. PLATFORME: PC

A scrie despre Kentucky Route Zero este un demers dificil, aproape eroziv. Unele creații artistice lăudă, asemenea operei mondeni încărcate plină la refuz cu misticism hipnotic, prezintă o fire atât de sinuoasă, încât cu greci indiviuzi receptează o vibrație similară – sau, altfel spus, un mesaj artistic sinonomic – jucând, culmea, acesta joc. Asadar, o descriere generală devine imposibilă, singura alternativă probabilă fiind interpretarea subiectivă totală, aflată la marginea unei transe psihologice și spirituale paroxistice. Alcatuit din dogme mistică, animism Americană[sic] și dialoguri mai mult sau mai puțin incifrate, Kentucky Route Zero nu se dorește a fi o moștră de adventuring clasic, ci o călătorie gonzo, personală, imersivă și fără pretenții de cunoaștere a unui adevăr absolut. S-ar putea spune că cel de la Cardboard Computer încercă marea cu degetul, dar eu prefer să cred în libertatea gândurilor indiviziilor aflată în spatele zidului de electricitate statică și în dreptul acestora de a modela universul propriilor concepțe, până când joaca (fie ea una de natură critică) devine o expresie a creații

vității umane, nu doar o transpunere rigidă a realităților banale. Denis Dyack, director executiv la Silicon Knights spunea:

„Cred că jocurile sunt sunt cea mai avansată formă de artă din istoria omenirii. Ele [jocurile] nu doar includ

Conway, Shannon și simbolul înțelepciunii îmbătrânită:



Una dintre cele mai puternice imagini din universul jocurilor video. O metaforă magnică, o iluzie exagerată sau o realitate paralelă?

formele tradiționale de artă, ci le și impletește într-un mod unic, interactiv (...).”

„Who'll stop the rain”

Adevărată aventură din KRZ summarizează tocmai acest proces dificil de contopire. Grafica simbolistică sau componenta vizuală estetică – în rolul de alma mater a capacitatii transcedentale de care un joc este apt să dea dovedă –, se impletește perfect cu muzica făurită din tradiția Apalașilor. Rezultatul depășește limitele convenționalului, așa cum a făcut-o înainte Rulin, un mai vechi proiect lăudic experimental al celor doi creatori indie, stăpâni pe tehnica narrativă fantastică. Dacă influențele bluegrass, folk și americana sunt motivele principale aflate la baza direcției artistice din Kentucky Route Zero, evazivul angrenaj conexasant, ce sudează identitatea jocului de narativă, trebuie să fie relația dintre personajul principal și lumea fabuloasă pe care o străbate. Actul II continuă natural povestea curierului Conway. Însoțit de bătrânlui său căine (simbol al înțelepciunii ascunse) și Shannon (întruchiparea logică într-o lume magică), trecuți dincolo de planul real – deși presupunerea existenței unui plan real în limbo-ul KRZ nu poate fi demonstrată –, cel trei sunt purtați de fantomatica Rută Zero până la porțiile unei Americi absurd-

Un hobo și o orgă.



I AM UNIVERSAL

Obișnuiesc să mă joac cu versurile, atunci când
timpul și dispoziția îmi permită, dar Kentucky
Route Zero mi-a smuls în totul nopiană încercare de
poezie în limba engleză (de dragul spiritului original).
Simt că își are locul aici, în contextul acestui articol.
*I am something universal
o sunset in the Appalachians
a petrol station abandoned by existence itself
oro powerful ghost car, speeding across an absent
highway*

*Sometimes I like to imagine great stretches of land
covered in orange sunlight
and I spontaneously become an ethereal lake
hidden away from Father Time, the fisherman*

*Rather often I am nothing more than thirsty dust
- waves of static noise -
laying on the bonnet of a mumbbling truck
calmly waiting for the perfect thunderstorm.*



birocratice: The Bureau of Reclaimed Spaces. Or, birocratia absurdă este un element lumesc obosit, plasat într-o lume neîmânțeană. Desfășurată după modelul point-and-click, călătoria lui Conway alternează dialoguri nonsense cu momente perfect lucide și activități elementare, menite să împlină de la spate desfășurarea „acțiunii”. Cam ca deschiderea unei umbrele într-o zi cu ploaie, numai că, odată deschisă, umbrele se transformă într-o cameră cu urși. În Kentucky Route Zero, Biroul Spațiilor Recuperate are în compoziția sa cameră plină ochi cu urși. Urși tacăti, urși împăobilă. Urși. Vedete, în KRZ, absurdul capătă repede conotații schizoide, carecum bolnicioase, iar atmosfera incomodă se răsfrângă nu doar asupra personajelor jocului, ci și asupra jucătorului. De fapt, Actul II căută intenționat frustrarea ascunsă în tensiunea normalului așezat lângă anormal. Conway e rănit și își trăște piciorul, starea lui agravându-se din clipă în clipă, iar birocratia lentă și drumurile simboliste ondulatorii, alcătuite din unde radio și electricitate statică, nu îmbunătățesc deloc condițiile aventurii. Acaparat obesiv de simțul datoriei, protagonistul insistă să-și ducă la capăt livrarea de antichități, întâlnind figuri interesante, cum este omul de serviciu/pastorul autooproclamat din clădirea arhivelor. Religia, un pilon central în cultura Apalașilor – și un element de care KRZ nu se ferește, imbrățișându-l caracterul metodist, caracterizat

prin auto-sancțificare și ardentă trăire spirituală personală –, e privită cu admirare, dar nu devine o cale de salvare din ghearele afecțiunilor fizice omenești. Oricum, cu un scenariu ce poate fi parcurs în mai puțin de două ore, momentele unice din Act II nu merită povestite de-a fără. KRZ a fost de la bun început o experiență intimă, rezervată celor inițiați în tainele feericului american, alcătuit nu din restaurante fast food și metropole cosmopolite, ci din misterul drumurilor uitate, din vagoane-restaurant, case coloniale decrepite și libertatea genuină din noile, urmării unui linn bluegrass.

„I AM UNIVERSAL”

„Amazing Grace”

Există o grătie majestuoasă în zborul unui vultur, grătie pe care Kentucky Route Zero o amplifică într-unul din cele mai frumoase și memorabile momente întâlnite într-un joc video. Direcția artistică hipnotică, împreună cu muzica lui Ben Babbitt și The Bedquilt Ramblers, alcătuiesc un tablou al cărui climax este întrucătării de imaginea unui vultur cu cap alb (bald eagle), veghind peste personaje obosite, confuze. Un inger păzitor, probabil, un arhanghel sălbatic din natură, nicidecum iconea imperialismului. Aș reușește Kentucky Route Zero să transforme America într-un Wonderland abstract. Am parcurs doar primele două episoade din cele cinci planificate de Cardboard Computer, însă m-am simțit transportat cincăloți de limitele propriile mele imaginații, prin mecanica unui adventure point-and-click fără puzzle-uri, fără obiective și totalmente lipsit de convenția timpului, căi dialogurilor excelente scrise și locațiile fantomatice sunt fibra gameplay-ului. Felicitări, Jake Elliott și Tamas Kemenczy, pentru zugrăvirea unui basm americană, fantasмагoric, nemaiavizat! ► Aldan

„I AM UNIVERSAL”

Lula Chamberlain, artist. Eu să spune Lula Chamberlain, artă.



De-o lungă țimpul am observat că, de fiecare dată când poarteam la un joc pe care PC-ul și consola mei „serioase” îl au ignorat în ultimii câțiva ani, sigur găseam un joc de Nintendo DS care să-mi satisfacă nevoiea de complexitate și gameplay old-school. Băsări străge pe ture, ba un RPG japonez ceva mai hardcore, ba un dungeon crawler infernal de joc, ceva reusit să-mi capreze atenția îndeajuns de mult încă să nu apind PC-ul către zile la rând. Cum mă gândesc că nu sunt singurul care mai răvnesc din când în când la fructul interzis pe platformele de nouă generație, m-am hotărât subit să vă prezint în acest număr și, probabil, în următoarele, câteva jocuri pentru care cred că merită să investiți într-un DS. Sau, dacă vă lăsa buzunarul, într-un DS.

Cu menținerea că acesta din urmă este region locked, deci dacă vă bate gândul să lăpi oamenii cinstiști și să vă cumpărați jocurile, ar trebui să spriji că pe a consola europeană funcționează doar titlurile lansate în Europa, pe a consola japoneză doar titlurile lansate în Japonia și pe a consola americană, doar titlurile lansate în Statele Unite și teritoriile adiacente. Astăzi, împărțarea jocurilor nu mai este o saluție. De asemenea, dacă vă măndrăncă rău de tat cardul de credit și aveți năstrușnică impresie că un magazin online v-a răpută simplifică viața de client electronic al mileniuului trei, aveți mare grija să nu treceți România ca jardă de boala atunci când vă creați contul. Nu de altă, dar România încă nu se află pe lista jănlor de unde puteți accesa prăvălia online Nintendo. Problema poate fi remediată schimbându-vă temporar domiciliul (pe durată transacției) în Marea Britanie. După ce ați selectat Marea Britanie ca jardă de origine, ca prin minune, puteți accesa magazinul online. Ca apropo orice magazin online, și e-shop-ul Nintendo este un creuzet financiar magic unde dolarul este transmutat în liri sterlina. Pfff!

Sincer, aş fi dorit să inaugurez rubrica cu un articol întricat despre Shin Megami Tensei IV, un RPG japonez dintr-o serie care dragă mă, pe care îl aştept de vreo dai ani de zile, dar jocul a apărut de curând doar în Japonia și Statele Unite. Findică nu dețin a consola 3DS japoneză sau americană, nu pot importa o copie și va trebui să aştept versiunea pentru Europa. Care va fi peste câteva luni sau nu va fi deocamdată. Astăzi, rubrica va fi inaugurată cu Shin Megami Tensei: Strange Journey și va fi dedicată exclusiv jocurilor pentru Nintendo DS. Fără nate.

SHIN MEGAMI TENSEI STRANGE JOURNEY

Shin Megami Tensei este o familie mare. Cu tradiție. Ca fapt divers, doar patru dintre jocurile SMT au fost considerate deinde de un număr în coadă. Primele două au fost lansate doar în Japonia, dar un grup dedicat de fani le-a tradus, iar acum le potuți juca în limbi pe un emulator de Super Nintendo. În engleză, Shin Megami Tensei III, cunoscut americanilor

depuțit SMT: Nocturne, în timp ce europenii îl-au dat un nume și mai sugestiv, SMT: Lucifer's Call, a fost lansat pentru PS2 la nouă ani după SMT II. Probabil v-ați așteptat ca următoarea reincarnare a zeiței (Shin Megami Tensei s-ar traduce ca True Goddess Reincarnation) să aibă loc pe PS3. Nici pe departe. Al patrulea joc al seriei a fost lansat doar pentru Nintendo 3DS și mai indoiște că o să pun mâna pe el prea curând. Bineînțele, pe lângă aceste patru titluri, fanii seriei au primit aproape douăzeci de spin off-uri care împart același univers cu titlurile principale. Adică serile Persona, Digital Devil Saga, Devil Survivor, Devil Summoner. După cum observați, un univers dat dracului. Trei dintre aceste spin off-uri (Devil Survivor 1 și 2 și Strange Journey) au poposit și pe Nintendo DS, spre bucuria fanilor navetiști ai seriei. Findică de vreo căteva luni am făcut o fixație pentru dungeon crawler, vă voi spune căteva despre Shin

Megami Tensei: Strange Journey.

END LEMON	
Foul	DompeLancer
LP 26	NEXT 1
HP 232/232	2340
	MP 125/125
ST 18	
MR 17	
RG 19	
LU 17	
Makarakarn	Charge
Rakuka	Rakunda
Dark-Chaos	Taunt
Atk-single	Berserker
foe/1/Physical/none	
Select the second demon.	
✓Flight	Caladrius
✓WICE	NAME
✓Spirit	Macabre
✓Haunt	Hou-Ryo
✓Fairy	Hish-Pode
✓	
✓Brute	Yasawaro
✓Brute	Mosomofu
✓Night	Incubus
✓Dark	Asura
✓Phobia	Pabilo
IB	
IR	
ICON HELP	SKILL
OK	OK
OK	OK

VOID STATUS	
29	NEXT 1
HP 247/247	25927
MP 144/144	
ST 22	
MR 22	
YI 16	
RG 21	
LU 16	
Tarukaja	Needle Assault
	Luster Candy
Dark-Law	
Atk-single	foe/1/Physical/none





Etrian). Așadar, avem de-a face cu un dungeon crawler first person (de data aceasta cu automapping perfect) în care explorăm o

lume ciudată, ușor su-prarealistă, după tipicul SMT, „rezolvăm” (căteodată pașnic, căci majoritatea demonilor pot fi recruitați și/sau



convinzi să te lase în pace și, de ce nu, să-ți facă un mic cadou) random encounters, colecționăm demoni și, desigur, îi punem să se bată între ei, căci ce poți face cu 180 de satane augmentate teologic care în mod normal îl-ar bea sănătele și îl-ar supe măduva din oase?

Protagonistul este un pucas marin, „atașat” unui grup de cercetare cu misiunea de a studia o anomalie care riscă să acopere și să transforme toată planetă în cea născută. Nimic nou în serie. Un punct comun al majorității jocurilor plasate în universul Megaen este Apocalipsa, urmată sau precedată de o invazie demonică și aşa mai departe. S-a dovedit și înțințic că niciodată nu poți avea prea multă Apocalipsă într-un joc. Odată ajuns în interiorul anomaliei, omușorul pe care îl vom controla pe parcursul întregului joc descoreșteră o lume ciudată în care demonii zbură în voie și călăresc după legile fizicii și ale metafizicii. Nu durează mult până când și cădușii sătănișii și anomalie, ca orice ființă fără natură sau supranaturală, pot fi convingăți să lupte pentru tine, iar ce urmează după este o plimbare revigorizătoare de vreo calez de ore (probabil peste o sută dacă suferi de OCD și TREBUIE SĂ-Î EXORCIZEZI PE TOȚI!) printr-un peisaj devastat de supranatural în care la fiecare treizeci de pași te pândește moarte și, uneori, un sau patru. Pentru a supraviețui ai nevoie de un part de allies pe sprâncenă și de o cunoaștere cât mai aprofundată a sălăbjucătorilor, „locuitorilor” anomaliei. Să-ți ceva noroc. Poți arunca în luptă trei demoni („lîntri-o”, rezerva de doisprezece, cei care depășesc limita pot fi puși la păstrare în Demon Compendium și pot fi reinvoiați la nevoie contra unei sume frumuseții în moneda locală, Macca). Demonii cresc în nivel alături de tine și pot căpăta abilități noi. Aproape orice satană întărită în joc poate fi recrutată (mai greu sau mai usor, sau poate cu un strategy guide), dar dacă vei să-ți colecionezi pe toții sau dacă dorești să-ți faci luptele mai usoare cu vreun drăguț împletit ceva mai pot deținut de căt restul găștii, va trebui să apelez la Demon Fusion, un străvechi procedeu păgân, neaprobat de Biserică, prin care poți combina doi sau mai mulți demoni pentru a obține un mamont cu mai multă smoală-n... vene. Turtorul rezultat din nesfântă fusione (influențată căteodată și de fazele lunalii) poate moșteni skill-ur de la „părintii” sau poate fi ajutat cu anumite esențe demonice pentru un plus de nesfîntenie sau în ce altceva se mai măsoară gmecheria la



diavoli. Fiecare înconjurător (vorba vine, n-am întâlnit prea mulți cu coame) are sălbăciunile și punctele lui forte și, după cum spuneam mai sus, va trebui să profiți de ele dacă vei să ajungi la linia. Căci calea cea mai scurtă către un Game Over prematur și, eventual, un DS spart, este să dai buzna în labirint nepregătit, fără o strategie pe termen lung și cel puțin una de rezervă, și cu un party ales pe criterii estetice în loc să studiezi puțin situația și să-ți adaptezi strategia în funcție de provocările pe care îl aruncă jocul în față. Bineînțeles, norocul are și el un cuvânt de spus cădeodată (de alia se numesc random encounters), și pe alcătuiri ești cam obligat să recurgi la grinding, dar nu se exagerăază. Prea mult. În alte cuvinte, Strange Journey nu este un joc extrem de dificil, ci doar un crawler provocator care, probabil, va poate ajuta să vă scăpați de căteva obiceiuri noastre. Dacă e cazul, desigur. ▶ [deAN](#)





Acțiune online furioasă, de inspirație Dungeons & Dragons

Chiar dacă rubrica F2P nu are parte întotdeauna de cele mai complexe sau interesante titluri imaginabile, unele jocuri, "nu dețin" de multă vreme, reușesc să îmi capteze atenția pentru o perioadă lungă de timp. Totuși, nu sunt adeptul cheltuielilor în exces, așa că evit investițiile financiare în vanity items, iar imunitatea totală în fața insuților cu trimitere directă spre procesul de utilizare al plicului de ceai mă scutesc de achiziționarea unor über-arm pay-to-win. Așadar, pot spune că sunt un tip echilibrat, genul de jucător online aflat undeva la baza ierarhiei, fie că e vorba de un MMOPPF sau un MMORPG. Timpul rămâne singura mea resursă importantă, cea pe care o arunc cu mare băgare de seamă în vortexul aventurilor virtuale, petrecute în compania avataurilor unor străini mai mult sau mai puțin simpatici. Din acest punct de vedere, Neverwinter este recentul campion din topul personal, absorbindu-mi ore bune în lumea vag inspirată din universul D&D Forgotten Realms. Apoi, creația online a celor de la Cryptic Studios este un RPG perfect valabil, chiar și în lipsa investițiilor suplimentare. Susținut de o comunitate prietenoasă, usor smintită, jocul devine un surוגat perfect pentru Guild Wars 2 ori World of Warcraft (mai ales!), oferind un balans satisfăcător între o experiență singleplayer interesantă și

un festin brutal de combat oțelit, alături de alți playeri. La prima vedere, pare că am rezumat deja totalitatea elementelor importante din alcătuirea jocului, dar Neverwinter ascunde mai multe secrete decât pot percepe ochii celor proaspăt săși în inima faimosului oraș misterios, căci aici, fiecare erou își poate forja propria aventură fantastică.



Moșteniri D&D

Ansamblul de reguli Dungeons & Dragons operează asimilarea unui angrenaj cu roți dințate bine usne, dar care își schimbă în permanentă numărul de zimți, în funcție de hazard. Mecanica aruncărilor de zar este un joc al haosului, propice unui sistem de combat asternut pe hărțile, ce se folosește de imaginea pentru a umple

golurile. Dar un joc video online dinamic are nevoie de reguli mult mai energice și categoric mult mai ușor de înțeles. Desigur, fluidizarea excesivă a mecanicilor de combat nu este mereu un proces colorat în roz. Ea aduce cu sine limitarea posibilităților tactice îndrăznețe, îl pune jucătorilor clasice D&D. Cu toate acestea, Neverwinter se rupe subit de moștenirea numelui purtat, alegând o cale relativ ușoară – însă foarte practică –, fără a limita complexitatea efectivă a angrenajului din spatele jocului. Surprinzător, producătorii au lăvit culul drept în cap, reușind înlocuirea sistemului grec cu unul foarte apropiat ca feeling de cel întâlnit în titluri precum Diablo – în realitate, o versiune puternică modificată a celui de-al patrulea set de reguli Dungeons & Dragons. Șansa este înlocuirea cu tradiționalele atribuții, iar zarul 1d12 devine damage curat, „în alb”. Ușor de pricoput și săpănat, NWV este unul dintre cele mai prietenoase MMORPG-urilor hardcore disponibile în prezent, absorbind rapid jucătorii începători în lumea sa vastă.

Cresterea în nivel urcă natural, deloc forțat, și specializarea eroului permitând cinci roluri diferite pe câmpul de luptă. Momentan, producătorii au inclus șapte rase, fiecare posedând abilități unice. Chiar dacă nu există restricții în ceea ce privește combinația race-class, abilitățile rasiale sunt gândite pentru a augmenta proprietățile specifice unui anumit rol. De exemplu, dwarfii sunt perfecti în postura de tank, grație rezistențelor pașive la diferențe de atacuri, pe când half-elf-ului li se săde fantastic în poziția de healer. Specializarea pe una din cele trei ramuri de talente este posibilă numai după nivelul 10, îmbunătățind aspectul tactic al jocului. Cât despre leveling, experiența căștigată din completarea questelor vine în cantități considerabile și elimină parțial (poate chiar total) necesitatea grinding-ului anot. Cel de la Cryptic au așezat aventura fantasy în centrul MMORPG-ului, adio plictiseli teribile survenite după ce bune de așteptare a unui spawn sau la coada unei instanțe! Neverwinter își concentrează atenția pe questing și role-playing, turnând conținut în cascădă. Cei de drept, campania principală suferă de câteva probleme la capitolul storytelling. Introducerea în poveste fiind mult prea bruscă, carecum necloșită. E de ajuns să clipești lung pentru a rata trei sferturi din intriga, cu toate că aș putea număra pe degete de la o mână MMORPG-urile înzestrate cu campanii realmente memorabile, demne



de urmărit. Goana după loot este, de cele mai multe ori, singura motivație necesară. Drop-ul este variat, însă numai din punct de vedere al bonusurilor oferite – o alegeră cei puțin interesantă din partea producătorilor. În scurta mea carieră de dwarfăț Guardan Fighter, singurele arme principale au fost spadele lungi și scuturile, folosite pentru protecție, într-un sistem de combat extrem de dinamic și spectaculos. Eșetic, eroul se schimbă relativ puțin până la nivelul maxim (60), dar armurile de top arată de-

mențial, în special cele cumpărate cu bani reali, prin microtransacții. După cum spuneam mai devreme, NW nu atențează la portofel în mod ostentativ, deși cine își dorește un mount epic zburător sau niscul echipament cu litere scrise într-un mov strălucitor trebuie să investească în ZEN, moneda jocului.



E timp și pentru combat!

Spre deosebire de alte titluri asemănătoare, combatul din Neverwinter utilizează un sistem în timp real, bazat pe comenzi directe, precise – radical diferit față de mecanicile rigide clasice, axate în general pe auto-attack-ul întrerupt sporadic de utilizarea abilităților speciale. Prin distanțarea de senzajă unul RTS (unde un clic comandă o acțiune automatizată) și apropierea simțitoare de dinamismul unui action pur-sângă, NWV aduce



lupta în măinile jucătorului. Putine RPG-uri reproduc atât de fidel senzația unei lovitură de sabie, aruncarea unei sfere magice sau blocarea unei săgeți cu scutul din dotare. Utilizarea talentelor este integrată armonios în mecanica de combat, o găseșină interesantă fiind așa numitele Daily Powers. Mai precis, fiecare clasă posedă o abilitate unică, utilizabilă numai după o serie de lovitură

Valindra, antagonista principală, și un Dracolich albastru.



reușite. Adesea, folosirea unei Daily Power poate schimba radical sortija luptei și, credeți-mă, veți avea nevoie foarte des de orice ajutor imaginabil în instanțele lungi sau skirmish-urile brutale.

Age of NWV

Cryptic se laudă cu o experiență multiplayer apropiată ca intensitate epică de Oblivion sau Dragon Age, cu toate că povestea nu decurge nici pe departe la fel de natural. Aventura începe la porțiile metropolei Neverwinter, într-o perioadă de criză politică și socială, după moartea ultimului Lord. Năpădit de nemorți condusi de Regina Lică Valindra, bandiți, orci, rebelli, elementali gigantici și dezastre naturale, orașul se află în pragul colapsului total. Nu mi-am putut stăpâni un fur la auzul unor nume clasice precum Drizzt Do'Urden ori în fața nemurărilor detaliilor minuscule, ce surprind atât de bine esența francizelor Dungeons & Dragons. Pe deasupra, povestea este inspirată subtil de R.A. Salvatore, prin navela Gauntlet. Veți avea de înfruntat o mulțime de lighioane în districtele și imprejurimile Neverwinter-ului, din peșteri și cimitire până pe creștele munților.

Toate aceste elemente subliniază atenția și grijă pentru

amănuntele importante din structura jocului – așa cum este influența patronajului unui zeu asupra evoluției eroului –, amănuntele construcțoare ale atmosferei 100% fantasy. Însă cel mai grozav feature este reprezentat de posibilitatea creării propriilor queste și aventuri – un fel de module generate de useri, asemănătoare cu cele din primul Neverwinter Nights. Oricine își poate materializa ideile, folosind unelele puse la dispoziție in-game, fără bătăi prea mari de cap, cele mai bune module fiind apoi evaluate de comunitate și promovate în meniu principal. Oară, cum lipsa repetitivității este un plus considerabil pentru orice MMORPG, un sistem practic de crafting și meseri adăugă un scop suplimentar explorării fecările temnițe întâlnite, multe dintr-o ingrediente necesare găsindu-se în adâncuri. O „dissecție” amănunțită a tuturor activităților posibile în NWV ar înghițe zeci de pagini, așa că în să amintesc, încă o dată, caracterul gratuit al creației celor de la Cryptic Studios și succesul apreciabil, dobândit din faza beta. Din fericire, comunitatea de jucători la foarte în serios cutumele interacțiunii de tip roleplaying, indiferent că este vor-

ba de o instanță PVE sau un battleground PVP, respectând cu sfîntenie valorile elitei D&D. Neverwinter se încadrează în familia titlurilor cert mai bune decât suma componentelor constitutive, punctând bine atât la capitolul realizare tehnică, cât și pe scara calității gameplay-ului. Amestecul de elemente împrumutate din mecanica unor product MMORPG cu tradiție (vezi WoW sau Guild Wars), cuplat cu inovații interesante și un sistem de combat genial nu poate avea alt deziderământ. Nici măcar în Faerun. ► Aidan



VERDICT LEVEL

- Însoțitorul perfect pentru jocurile de rol
- Combat ingrijor, dinamic
- Jocul în stil D&D este foarte simplu și ușor de învățat
- Story interesant, dar foarte prea scăzut în lățime
- Ediționarea lipită de varătată

PE SCURT

Neverwinter este un MMORPG gratuit comunicații, lipsit de producție majoră și cu o atmosferă fantasy unică. Pentru cei care îl cunosc, este un joc de rol de la Cryptic Studios, vîndut sănătatea băieților.

Joc	Producător	Distribuitor
Neverwinter	Cryptic Studios	Ubisoft

CERINȚE MINIME

Windows	Mac OS X	Linux
Windows 7	Mac OS X 10.6.8	Linux

77

ALTERNATIVA D&D ONLINE
Într-o vîrstă, nu multă departe și într-o lîngăndrejă, Neverwinter și Dragon's Dogma vor fi cele două singure alternativeră la D&D Online.



The Peacekeeper

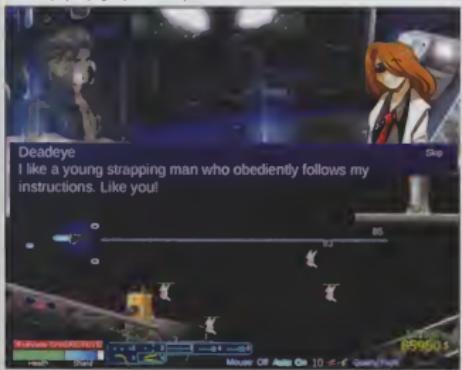
a10.com/action-games/peacekeeper

Căteodată suntem conștient că de mult talent au unii oameni. Peacekeeper este un joc atât de simplu, încât nu ar trebui să prinădă revista. Tot ce ai de făcut este să te miști sus-jos, într-un „șant”, pentru a te feri de gălăție, și să tragi în inamicii care intră în ecran. Dar, „Mici” detaliu – precum faptul că în momentul în care nu intervinți nicio acțiune pacificatorul se pitulează în tranșee, varietatea inamicilor, glumele și dialogul „„Să că pot să tragi și în alte direcții, nu? Nu doar drept!”, și sunea soldatul plânsă celul laser. „Lasă-mă în pace, am problemă!”, urmărește ultima strategie din cîte în ce mai complexe pe care trebuie să le adopti în cîmă vă să rețină dusmanilor din cîte în ce mai numerosi, bătăliei cu boșii, sunetele demente și aşa mai departe – transformă acest titlu într-unul de milioane. Dependență? Acută! Recomandări! Multiple – să simtă ca un distribuitor de drogu- –, pentru acasă însă, sunetul conținează prea mult și nu merită măcelarit în deplasare.

RPG Shooter: Starwish

kongregate.com/games/xdanond/rpg-shooter-starwif

Starwisch este exemplul perfect de cum să combini mai multe genuri de joc în același pachet interesant. La început pare un simplu siule scrolling shoot-em-up. Tu, într-o navă micuță, faci cărare printre zecile de inamicuși care nu se mai învăță minte odată și te tot întâmpină de la dreapta la stânga. Unic cu pâine și sare, în timp ce alții – ce-ore au cu tine? – încearcă să te scuipe. Ranchiunos, nu întorc celălalt obraz și îl trimiți pe celălalt tărâmul. După bous-ăi mul mai sunt sau mai puțin pictoriști de la sfârșitul nivelului, revii pe nava mamă, unde uită de tot și începi să derulezi o nuvelul vizualul, cu dating sim, simplificat, încorporat. Sfăt? Nu-i potrivi dacă nu vă place povestile. De cele mai multe ore, o să vă lai mult timp să parcurgeți textele și dialogurile decât să dați de pâmânt cu inamicii. După ce storyline-ul și-a făcut de par, constată că jocul și RPG. Îmbunătățiri aduse navei? Da! Cum! Bombă? Sigur, dacă Incap, nu zic nici. Level UP? Logic, că și-așa ne doare că mai sunt puține pagini până la sfârșit.



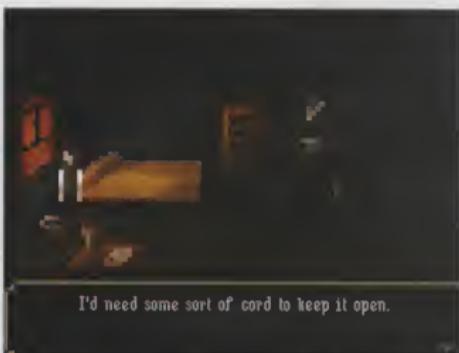
mini games | FREE2PLAY

Daymare Cat

pastelportal.com/daxmarr_town



vă invit aici: www.pasteiportal.com, unde Mr. Skutnik dezvăluie către dintrucătorele folosite în propriile creații. Vă mai recomand și pistelele tip Escape the Room din seria Submachine, dar și restul de jocuri Daymare. Majoritatea titlurilor lui sunt Point and Click-uri „clasică”, dar Cat mi-a atrăs atenția pentru că reusește să combine platforming-ul cu aventura într-un mod care-mi aduce amintiri de Dizzy. Povestea nu este nici pe deosebire la fel de complexă, dar lumea întortocheată în care te găsești, grafica și muzica reusește să te înțeleagă. Hint? Că să pomzi jocul, dați clic pe a patra poză. De mult nu am mai văzut un site așa de aburitor.



The Last Door

thelastdoor.com

Kickstarter îmi pare că se potrivește mai bine cu proiectele de dimensiuni mici decât cu cele de anvergură. Când vrei prea mult de la viață, complicațiile și extracheltuiile nu vor incă să apară. Până și profesioniști ca Tim Schafer la pățit-o. Când proiectul este însă mic, cum și se căt de față, îți va fi mult mai ușor să-l înduci la capăt și să faci pe totă lumea fericită. The Game Kitchen au cerut 3852 lire sterline (oare cum ar ajuns la suma asta?) pentru a crea prima parte a acestui adventure horror clasic episodic. Pentru că nu sună chiar niște nimeni, iar ideea pare interesantă, 285 de oameni le-au dat 4690 de lire și îi au trimis la treabă. Toti cei care au donat peste 5 sunt puțin să joace prima parte cu două luni înainte ca jocul să devină gratuit. Apoi, cu banii cățigăți în acele două luni, echipa a început să lucreze la a doua parte a aventurii. Îmi place sistemul. Vrei să îl ajuti și să joac următorul episod sau prete, donează ceva. Cu anii naști sună nu este sigur, așteptă doar cinci și jocul devine gratuit. Cum și anădui dește cu toată? Pe de altă parte, nu ești tu care să spui că nu ești sigur.



Nu mi-e teamă să vi-l recomand

CLIVE BARKER'S
Undying



Holul grandios al conacului Covenant.



100

100



66

100



Undying este un joc horror, la cărui producție a participat activ și aproximativ extensiv Clive Barker, cunoscut și recunoscut autor de scrieri ce aparțin același gen. Și de la bun început trebuie să vă spun că nu am căutat nici una din emisiile beletristice ale acestui individ, deoarece nu suport genul horror în film și literatură. Sincer, mi-ajung și chiar imi privesc ororile nemărginite prostii și a incomensurabilei răstăriomenesti, de care am parte zilnic, încă de cind m-am născut. Sint, deja, atât de obosit și iritat de simpla ororoare a faptului de a observa, de a simți și a gîndi în această Lume, încit m-am săcristit din față de ororoarea colportată în pagini de carte sau pe ecran cinematografic. Astă că să nu mai vorbesc de faptul că toate ororile astăzi mi-șau părut cusute cu atâa alăb, însălate din prefabricate, niște făcături, artificialești de din bani. Întotdeauna am simțit că a consuma o carte/film horror echivalează ca să înci noaptea, în pădure, despre felul în care un vîrloc monstruos și demembrează pe frumosă Clotilda Brennenstem, în timp ce, în exact același moment, ceea ce în stare este săfăiat de un urs grizzly informat pe bune. I mean, f*ck it, nu doar că nu-mi trebuie supliment de orori manufacture, dar acestea au și „darul” (sau menirea?...) de a-mi distrage atenția de la ororarea

Lizbeth – fără aparențe.



care dă peste mine, peste tine, peste și tu eu cine, taman în acest moment, repetitiv și frenetic, încă de la Făcerea Lumii încoace.

Mă rog, avertismentea mea față de genul horror nu mi-a cauzat nici un fel de discomfort în viața profesională, deoarece nu sunt critic literar sau de film, iar faptul că am ocolit cu atenție titluri de gen Silent Hill/Resident Evil încă nu m-a făcut complet îndesirabil în redacția Level – deși unii mi-privesc ca pe o căduție înseptică. Din fericire, m-am răscumpărat în față celor care mă considerau deoarece o măște străcată într-un colectiv de iu-

bitori ai horror-ului, prin pasiunea pentru serile Penumbra/Amnesia și F.E.A.R., la care se adaugă Sanitarium, Dark Seed și Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth. Și da, imi place și seria Quake (inclusiv pînă la a patra sa iteratie), dar nu o consider horror. Și da, imi place H. P. Lovecraft, dar nici pe el nu îl consider un autor de horror, ci un vizionar pe bune.

L.E. Seria Thief poate fi bănuță de horror. Din fericiere, bănuțala aceasta este nu doar justificată, ci și lacunară.

PNH la urmă, am reușit să găsesc în universul jocurilor titluri de ororoare care să mă atragă. Purjine, și drept, dar că de misto, iar Undying este unul din cele mai faine ever. Atât de bun, încit mă împins să scriu editorialul – „Remember” – în numărul din martie 2011 al revistei noastre. Vă recomand spre lectură, deoarece dezvăluie felul în care am putut percepe și assimila elementul horror – mai degrabă printr-o rezonanță gotic romantică, decât prin altceva.

Așa se face că, odată ajuns (în sfîrșit...) în colecția de giuvara disponibile pe Good Old Games, Undying s-a cerut cu visceralitate evocată în secțiunea noastră de retrouir.

Cel bun și cel blestemat

La începutul anilor '20, Patrick Galloway primește un mesaj îngrăitor de la prietenul său Jeremiah Eleynum. Acesta este într-o stare tot mai prostă și anume, într-o stare fatală, îar cauza pare să fie un blestem numit și sumărește pe membrii familiei sale. Patrick este într-o stare de lucru în care dezlege astfel de mistere, fiind un căneccat în litoralul atlantic, al fenomenelor inexplicabile precum aparițiile stințelor. Aceasta este și motivul pentru care a lăsat membrul său unor trupe speciale în timbrul Prima Război Mondială, destinate a face față toc-

I have just returned from the standing stones. Whatever happened, an ancient people to build these stones out on that windswept island I cannot guess. While I have seen stones like this before something about the stones has resonance within me. Why would ancient people trouble themselves to build these monoliths on such an isolated island? It would have been far easier to establish a similar ritual area on the mainland itself.

I find it curious that for as long as my family has owned this house no one has taken it upon themselves to truly research the land which we own. Considering I had not returned to the manor since I was a child I never realized the curious nature of our inheritance.

Why does this area have such a strange collection of archaeological artifacts? While I strongly doubt there is any connection between neolithic stones, a decaying Monastery and the tower that the estate was built and wraps itself around, the significance of these major archeological sites cannot be denied.

The tower is a local legend itself. Supposedly during a great storm the tower just appeared on this site. Of course no one can tell me when this happened. All I can tell is that it is a gutted shell of what it once was. No doubt this is why it has been sealed off for so long...

The manor is now a crumbled

BACK TO GRID

Jurnalul este foarte important în Undying.



Ambrose – vocea lui e interpretată chiar de către Clive Barker.



Aaron – departe de normalitate.

mai înamicilor care nu se foloseau atât de gloanțe și praf de pușcă, cît de vrăji și blesteme. Iar participarea sa la Marele Război aduce și al doilea motiv pentru care Patrick este persoana potrivită pentru a-l ajuta pe Jeremiah Covenant: îl datorează acestuia viața, salvată în imprejură strani, în confruntarea cu un săman care foiosea o plată înzestrată cu puteri magice formidabile.

Loialitatea față de Jeremiah îl aduce pe Patrick la conacul acestuia, numai bine pentru a se trezi implicat într-un conflict de dimensiuni transcendentale și proporții metafizice, stîrnit între membrul familiei, unii încă vii, alii morți, dar nu tocmai de-a binele. Totul pare să fi pornit de la un eveniment petrecut în copilaria lui Jeremiah, undeva, la niște străvechi stînci sculptate, pe o insulă pustie, în zona de coastă din apropierea conacului Covenant. O carte sustrăsă din biblioteca ocultă a tatălui îl inspiră pe Jeremiah la un fel de ritual, iar un moromint astăzi la picioarele neobișnuințelor stînci pare să aibă un rol esențial în cele ce se vor întâmpla cu frații săi Ambrose și Aaron și cu surorile sale Lizabeth și Bethany, participanți inocenți la ceremonia cu pricina.

Un râu abîs, fără de nume, pare să fi fost trezit cu acel prilej, iar râul pare să nu aibă odihnă, cuprinzind suflete pînă atunci curate și transformîndu-le în lăcașe ale vîcilor maladive și patimilor ucigașoare. Frații și surorile se

întorc unii împotriva celorlalți și a proprietelor părinților, moarteasă împuținează familia, pînă în ziua în care numai Jeremiah pare să mai fi rămas în viață dintre ai săi. În acel moment, din conacul său de la malul mării, ultimul Covenant își trimite mesajul disperat către prietenul care îl datorează viață – irlandezul Patrick Galloway.

Detectiv în astral

Odată ajuns la conacul Covenant, Patrick are o conversație de loc înșinătoare cu prietenul său. Devine viteță tot mai clar faptul că forțele implicate în decăderea fa-

miliei nu sunt din această lume și că este nevoie de o investigație a motivelor morții sau dispariției membrilor acestelui. Așa se face că Patrick începe să umble prin conac, întreblind slujitorii despre diversele evenimente strani care au avut loc recent, dar și din trecutul mai îndepărtat, în strădania de a recompozi istoria fiecărui membru al familiei – direcție în care ajută atât documentele găsite pe lîngă el, dar și capacitatea supranaturală a lui Patrick de a avea vizuni ale trecutului.

Această apătitudine magdică este numită în joc „scrive” și îi oferă eroului posibilitatea de a vedea și/sau de a



Patrick primește lovitura de grătie.

Sondind trecutul cu vraja „Scrye”.



76

110

aazi scene din trecut, dar și de a percepse natura secură a unor obiecte, semnificația lor ascunsă – cum este cazul cu un tablou de familie în care exercitarea scrye îl ajută pe irlandez să vadă fețele adevărate ale personajelor reprezentate, monstruosul din profunzimile trupurilor și sufletei acestora.

Ei bine, plimbarea investigativă prin conacul Covenant m-a pus, de la bun începutul, de fapt, mai corect este să spun „de la sinistrul începutul” jocului, în contact cu unul din cei mai formidabili oponenți de care am avut parte pînă acum într-un joc video.

Howler

Înzestrat cu gheare imense cu care este capabil să sape lejer în tine, ba chiar și să te decapiteze, howler-ul este un fel de vîrcolac, o creațură între lup și maimuță antropoidă, a cărei caracteristică principală, după care o

reunoști de departe, este urletul. Care urlet este crințen, foarte bine realizat, mai ales că producătorul a reușit să îl facă să nu pară emis nici de un lup, nici de o primătă. E undeavă, între, original și de neasemnat cu ceva real, din natură, motiv pentru care are un impact psihologic cu atît mai mare – nu știi de unde să îl iezi, însă ceva își spune că va veni să te le ei pe tine.

Urletul, atît am apucat să aud odată ce mi-am început căutările în conacul Covenant. După urlet a apărut ceva care sălta cludat, în timp ce se apropia de mine apărat atât de încet, încit atacul său fulgerător m-a găsit complet nepregătit. Vă spun, îsta este primul tău oponent în Undying, iar, la prima jucare a acestui titlu, întîlni-

rea dintă cu howler-ul să-ă petrecut ca prin vis pentru mine. Un vis urit, în care eu nu știu ce m-a lovit și priveam cum acel ceva tocmai mă evicseră. Într-o frumos realizată scenă scriptată ce prezinta lovitură de grăje pe care o primeam de la howler.

De altfel, cind personajul tău moare, există diverse astfel de cutscene-uri personalizate pentru fiecare tip din oponenții care îți vin de hac. Funny thing: nu poți întreprinde aceste scene, ceea ce adaugă la frustrarea de a fi ucis de nămetenile din Undying – asta fară a mai pune la socoteală și insultele pe care oponenții umani biruitori le adresează cadravului tău afiat în pînă cădere.

Howler-ul vine către tine în saluturi acestea nu sunt „regulate”, sunt ba mai lungi, ba mai scurte, ba mai înalte, ba mai joase. Problema este că howler-ul este o creațură puternică, nu cade de la primul golinte, nici de la al doilea. Ideal este să îl ucizi înainte să ajungă

Catacombe și scheleți.

Dual wielding in confruntarea cu un howler.
Toamăi am fost loviti și nu îl pot vizua.



la tine, iar pentru asta trebuie să îl faci din headshoturi – atenție, unul singur nu ajunge!... Este foarte greu însă, tocmai datorită mișcărilor sale neregulate, să anticipați traiectoria unui howler astfel încit să-l împuști în cap, la situația în care apucă să îți pui problema asta și una felicită, deoarece înseamnă că howler-ul este suficient de departe că să mai ai timp să te gîndești la un headshot. De multe ori, creațura cu picina este aproape, la înghesul său, într-un spațiu ingust, în care te surprinde – inclusiv prin număr. Da, da, după ce că este a dracului, se poate să mai vină și cu unul-dol tovarăș de howler-eală, care stăteau își pînă la tavanul incintei în care tocmai ai intrat, și nici măcar nu îl apucat să îl vezi pînă nu îl-ai că-



Conversind cu o servitoare.

Ca niște boși

Dar howler-ul nu este singurul oponent al căruia atac te afectează nu doar cantitativ, la „bara de sănătate”, ci și calitativ. Mai este o creațură stranie în Undying, numită Sil Lith, care te lovește cu o rază ce îți afectează rajunea – perspectiva vizuală devine puternic distorsionată, iar acțiunile tale sunt înfrâzute. Creațura numită Scarrow aruncă asupra ta un venin care îți începează privirea, pe lîngă faptul că este aproape imposibil de evitat și îți ia și din sănătate. Scarrow-ul te poate picăță, cîndu-ți impresia că a murit și a dispărut, dar, de fapt, într-o podea, reăpărînd chiar lîngă tine, pentru a îți aplica lovitura de grăje. Alți oponenți zboără, unii foarte rapid, cu atacuri fulgerătoare de pe flancuri sau din spate. Din cei care zboără, unii magicieni au atacuri explosive extrem de puternice, de la distanță, fiind la rîndul lor greu de doborât.

In general însă, fiecare oponent care dă impresia de invincibilitate are o slabiciune, există un atac sau o combinație de atacuri cu care îl poti veni de hac elegant, iar descoacerarea acestora face parte din frumusețea experienței de joc, motiv pentru care eu nu vă voi da nici un stat și vă voi recomanda să nici nu căutați pe net felul în care vă puteți optimiza stilul de luptă personalizat pe diversi oponenți. Descoaceri singuri, prin propria experiență și gîndire – unele tactici de luptă sunt logice –, cum trebuie să reacționați în față atacurilor oponenților din Undying și veți avea parte de o experiență de joc unică, cum puține alte tituri vă pot oferi. Ba, mai mult, vă recomand să căcați „din prima” Undying pe nivelul maxim de dificultate. It will be fun!...

Îar dacă asta nu era deza de ajuns, afăla că la finalul fiecărui mare capitol din joc se află un boss, iar acesta este foarte interesant, presupunând descoacerirea metodei specifice prin care poate fi înfrînt. Boșii din Undying sănătate și realiză, atât sub aspect tactic și al At-ului, cît și al unei uiuitoră imbinări cu povestea și atmosfera generală a jocului, în care intră foarte natural, potrivit cu abilitățile, destinul tragic și ambițiile întunecate specifice personajului pe care îl reprezintă. Da, boșii din Undying sunt membrii familiei Covenant și încă cățiva pe deasupra – mari reușite ale acestui titlu.

zut în cap. Însă, nu doar numărul agravează situația de luptă cu acești oponenți, ci și calitatea lor. Howler-ii sunt cam de trei categorii, una mai agresivă și mai rezistență decît cealaltă, iar cind dă peste vreo doi-trei din îă mai ai dracul, zis pe românește: al pus-o.

Corp la corp

Undying prezintă o particularitate cînd este vorba de luptă corp la corp cu howler-ii. Atunci cînd ești lovit, corpul tău se răsuște, privirea ta nu mai vizează oponențul, ci este literalmente aruncată înăuntru, așa cum este firesc la primirea unei lovitură foarte puternice. După cîteva fracțiuni de secundă în care nu mai poți controla direcția către care vizezi cu manusul, îți revîi și trebuie să găsești cît mai repede unde se află howler-ul cu care te bată, pentru a putea să-l lovești, la rîndul tău. Timpul este prejos însă în luptă corp la corp cu un howler, așa că secundele pierdute cînd ești lovit scad drastic șansele tale de a scăpa viu, cu alt mai mult dacă ești atacat simultan de doi sau trei howler-ii. De aici apare necesitatea de a „dansa” cu talent și prezență de spirit la apropierea unui asemenea oponent, astfel încît să poți evita în față loviturilor sale devastătoare.

O voi mai spune încă o dată, dacă nu era clar pentru voi de la: howler-ul este cel mai bine realizat oponent din toate jocurile pe care le-am parcurs pînă acum. Este adeverat că skaař din Unreal nu sînt nici ei departe la meleea, dar fără simularea efectului loviturilor asupra direcției de vizare a personajului pe care îl controlați. Sîi, la luptă corp la corp este foarte bine realizat și în titruri precum Drakan: Order of the Flame, Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic și Die by the Sword, dar, și în aceste cazuri, simularea efectului loviturilor pe care le primești de la oponenți este net superioră în Undying.

In general, în shooter, cînd ești lovit cu proiectile sau cu rău la corp, efectul este doar cantitativ – îți scade sănătate și/sau stamina – nu și calitativ, loviturile nu îți afectează capacitatea de luptă, cîdrență și forță propriilor atacuri ori

A bad place to be alive.



direcția de vizare. Sub acest aspect, Undying oferă o experiență mai apropiată de adeverul luptei, mai provocatoare, aducînd o imersiune sporită.

Sîi, dacă este să o spunem pe a dreapta, și oroașea benefică de pe urma amenințării crescuțe pe care o prezintă howler-ii. Uirelul lor te sperie cu adeverat, pentru că și îl ce urmărează – și scena „automată”, care nu poate fi întreruptă, ce prezintă felul în care mor de gheara howler-ului, este de natură a spori groza, frustrarea, adrenalină ce însoțesc confruntările cu aceste creațuri. Nu de puține ori mi s-a întăripit literalmente să sar în sus la auzul uiuitorului unui howler, iar prietenii mi-au povestit și ei de situații similare – unul din ei chiar a căzut de pe scaun la întărirea cu un howler care l-a surprins. Da, Undying îți face chestii d-astea...



Action

Ca shooter, Undying face parte din categoria action-on. Din nefericire, in ultimi anii ne-am obisnuit ca „action” sa desemneze un titlu deloc dificil, in care aspectul de simulare lipseste, iar caracteristica de bază a game-playului este felul multumitor pentru viscerile utilizatorului in care sunt ucise mormane. Intregii de opozitie a căror calitate unică este aceea că mor în feluri variate. Imaginate spre satisfacția sporită a celul care a marcat banul ca să se lojeze.

Well, Undying aparține unei epoci în care action înseamnă exact asta, acțiune, iar faptul că aspectele de simulare nu ai nicio greutate în gameplay nu înseamnă absolut deloc că jocul nu este cu adevărat dificil, ba chiar, vorba englezului, pe alcătuirea de-a dreptul, "punishing". Încă o dată o spun, dacă vrei să vă bucurăți la maximum de acest aspect al jocului, reglațiți dificultatea pe nivelul cel mai ridicat, încă de la prima parcurgere a acestui titlu, momentul 0:00.

Ca shooter, UnDyng nu sparge barierile inovației în domeniu, dar oferă cîteva arme „clasică” (pistol, shotgun, cocktail Molotov, aruncător de sunlu cu funcție de pușcă cu lunetă) alături de care sunt atele, neconvenționale, ca chiar de-a dreptul magice – un tun tibetan, o seceră celtică misterioasă, o armă phoenix – care aduc atât diversitatea necesară, cît și posibilitatea abordării tactice aparte a unor mînuși opponenți ce săint prea puși sensibili la gloante, fie acesteia și de aruncat.



(da, există și astfel de proiectile în joc, alături de cărusele incendiare pentru ruscă...)

Mai mult decît shooter

Din fericire, există și alte dotări ale eroului nostru, iar acestea trăc jocul dincolo de shooter, pe teritoriu unui rudiment RPG. Este vorba despre magie, pe care Patrick Galloway o poate folosi după ce găsește pe parcurs jocului saluri ce înscrie pe ele diverse vrăji. În total, acestea sunt în număr de opt, intrând în trei mari categorii: ofensive, defensive și utilitare. Nu voi insista asupra lor, ci voi detalia mecanismul de dezvoltare (upgrade) al acestora, deoarece mi se pare important prin RPG-lazarea pe care o aduce acestui titlu, și care face foarte mult bine experienței generale de joc și motivării de a merge mai departe, dublată de recomenără.

Patrick Galloway poate folosi vrăjii, dar acestea consumă „mana”, după cum este clasic. Eroul poate găsi stăruințe cu poțiuni ce măresc permanent nivelul maxim

de mana disponibilă, dar și desenele unor tatuaje magice care crește viteză cu care mana este regenerată. Mai mult decât atât, fiecare vrăjă poate fi perfecționată, prin upgrade-ul ei cu pînă la cinci amplificatoare magice, ce pot fi găsite din loc în loc în joc. În general, amplificarea unui vrăjă o face mai eficientă, adică mai puțin consumatoare de mana, și mai puternică, concentrată și de mai lungă distanță la vrăjile de atac. La cele defensive, eficiența înseamnă împli mai lungi de manifestare și rezistență crescută la atacuri. Irlandezul nostru poate face dual wielding, armînd de foc și folosind simultan cu vrăjile; iar asta aduce frumoase combinații în panoplia de posibilități tactice, deși, poate, în a doua jumătate a locului, te face un pînă prea puternic.

Poțiunile care cresc nivelul de sănătate, de mana, tatuajele magice, amplificatoarele magice, toate acestea se găsesc ori în zone secrete, ori în părți ale nivelurilor în care obținerea lor presupune o confruntare mai serioasă și/sau rezolvarea unui mini puzzle și/sau parcurgerea

Howler-I. Duri-



unei secțiuni de platforming.

Da, Undying oferă cîteva puzzle-uri minore. Dar și mai important este elementul de platforming ce conținează niveliul din loc în loc, nu foarte des, cît să devină repetitiv, și mai ales deoarece cît să devină plăcitor. Zonele de platformă sunt foarte bine implementate, în așa fel încît să introducă varietate exact în momentul în care jocul are nevoie de ceea ce să schimbe jocul pe play-at. De altfel, și elementele de RPG, anume artefactele

Oroare?

Mă rog, în ce privește povestea, nu m-aș hazarda să afermă că aceasta este tocmai romantică. Trăirile Inten-

Într-o zonă secretă – poțiune permanentă de sănătate și amplificator pentru vrăji.

se, predestinarea tragică, păcatul, conflictele între membrii același familii, pericul și fratreicid, latalitatea dusă pînă la sacrificiul de sine, toate acestea din cadrul cărăbiei clasicism. De asemenea, felul în care sunt exploatate în story elementele oscute mă duce cu gîndul mai degrabă către postromantism – situații săntăgărate* mult dincolo de povestile cu spiritul/fantezie specific romanul gotic, atât ca nivelul și detaliul, cît și ca încadrare istorică în curentele europene ale „neomagiei” de la sârșitul secolului al XIX-lea și începutul secolului XX, încadrare înălțătoare cu o vîdățită dorință de obținere a veridicității.

Romantic, plină la urmă, Undying este prin cădre. Conacul, o capăte, cimitirul, ruinele unei mânăstiri, o școală puști adăpostind taină unor menhiri străvechi, văile înierbate ale Irlandei, faileze la malul mării, catacombe, donjoane, caverne, un coridor cu ferestre ale căror draperii sunt undite de vînt, dar și arhitectura deliriantă a unui târâm imaginar, toate acestea trece dincolo de capacitatea de cuprinde a teritoriului românesc exotic". Intrând în domeniul

niu de trăire specific romantismului.

Iar asta transpare din atenția și intenția obsesive ale creatorilor jocului de a construi cadre vizuale excepționale, chiar artistice, de neuitat. Folosind în mijloacele deloc bogate, dar nălăcătoare, ale primului engine Unreal (cu care este realizat UnDyng), producătorii au creat obiective care se cer fotografiate cu sufletul, încăzind cu sensibilitatea ochiului ce le privește și colorate cu puterea genelor acestuia – v-a plăcut cum am întors o din metăfaze?

Literalmente săn locuri în joc în care uită de acțiune, poveste, înamic și te așezi cît potu mai bine ca să prinzi un unghi favorabil observând vibrantele a unui cadru anume. Poate că, în tine, acea imagine, privită sub acel unghi, în acea lumină, nu dețineți nici o trăire conexă jocului, ci cu totul și cu totul altceva, legată de o altă întâmplare, petrecută în alt timp și în alt spațiu – o amintire personală reală sau fictivă, o sursă neselecțată de nostalgie și tristețe ce nu poate fi numită.

Poate că este și germenele unei spaime acolo, dar aceasta nu are nicio legătură cu creațura pînă de irațională și vîlăjimăre care tocmai apare în cadrul, generată de un script, cu certitudine înervită de tine. Tu, de fapt, urmărești o trăire de dincolo de convenția jocului, iar Undying nu facește decât să închipuești un cadru pentru programele visărilor. Apăi, mai romântice de ati, ce poate să fie?

Te face din ureche

Este bine că în Undying nu prea există coioană sonoră – mă refer la cea muzicală. Este adevărat însă că

Subterane vaste.

Vraja mea scut abia mai face față.



sevenirea sonoră de generic și de meniu este foarte reușită, introducându-te pe nesimțire în atmosferă. Odată însă cu intrarea în joc, tovarășul tău este, de cele mai multe ori, numai suierul vîntului (sau al currentului din catacombe). Vîntul este un adevarat NPC al acestui titlu, fiind o prezență care, chiar dacă nu are rol în gameplay, are, în schimb, un efect deosebit asupra jucătorului. Înclin să cred că în nici un alt joc vîntul nu reușește atât de bine precum în Undying să genereze atmosferă, să creeze o stare, să înducă un sentiment.

Tot la sunet: vocile. Cele ale lui Patrick și ale servitorilor săi puternic încârcate de accent irlandez.

Celelalte sunt mai rasate, folosind o engleză cultivată. Numitorul comun al tuturor însă este expresivitatea, iar cind vorbim de membrii familiei Covenant, se poate spune că vocile poartă în timbr și înflexiuni tarele, mănlile, obștesile acestora. Este o boarte bună potrivire între vocii și personajele, ce amplifică tensiunea anumitor scene, prefigurind confruntările viitoare.

În general efectele sonore săi de foarte bună calitate în Undying, inclusiv sunetele produse de arme și vrăjii, poata la fel de mult precum zgomotul produse de unii oponenți. Spunem mai-nântă în articol despre ur-

letul howler-ilor și cum își dă acesta flori reci. El bine, o să răminești mirați, dar există două sunete care au un efect și mai puternic asupra ta, și, surprizător, este vorba de sunete produse de o armă și de o vrăjă minunată chiar de tine – deci inofensive pentru personajul tău.

Să precizez premiza: tensiunea, tensiunea îndușă de joc în anumite momente, în care te aștepți să-ți sări la beregătă o chestie despre care, deseori, nici nu bănuiești cind, cum și de unde o va face. Daică îi în mină tunul tibetan, se poate ca formătul acestuia, în astfel de stări, să te facă să sări prin monitor de groază. Da, tunul cu pricina este un fel de cap de dragon ce pare viu, care produce la intervale neregulate, neașteptat, un sunet asemănător unui formăt.

Alt sunet care te surprinde este, de data asta, mai puțin subtil. Scutul magic produs de o vrăjă este foarte eficace în a te proteja, dar intensitatea lui scade în timp.

Dacă nu îl relimpăștezi din cind în cind, acest scut se sparge, pur și simplu, dar o face cu un zgromot asurzitor de geomur care plesnesc violent. Vă dați seama că atunci cind tu eşti transpirat de concentrarea cu care încerci să surprinzi și cel mai mic semnal sonor care ar putea indica apariția unui înamic, ultimul complet de scutul magic, vocarmul produs de consumarea acestuia este de natură să te facă să sări de pe scaun plină la tavă – și tu oamenii care au reacționat chiar și mai rău de atât...

Paznicul farului.



Se poate spune, deci, despre partea de sunet din Undying, că este nu doar convingătoare, dar și tulburătoare. Psihic, i mean.

Neprețuit

Unii dintre oponenți săi cel puțin interesanți, căiva săi inspiromantători, lără dintre boala de final de capitol îmi vine să-l menționez pe toți detaliat, dar mi-e teamă că voi da cu spoiler-e în exces. Grafica este excepțională, pentru vremea ei, și suficientă de evocatoare pentru oamenii cu simțire și imaginea din zua de azi. Oricum, merită nota maximă pentru arta de a crea cadre memorabile, hal să le spunem iconice (întru gejzia limbii române). Shooter-ul este imbindat impecabil cu elemente de RPG, platforming și apropo puzzle. Sunetul te bagă în spriet/boale/cavou. Povestea nu aduce nouătăți genului, dar nici nu-l pune predici, credință. În schimb, premiază pentru manifestarea creativității producătorilor, inclusiv în ce privește designul de nivel, variații și surprizătoare. În sumă, se poate spune despre Undying că este unul din cele mai bune jocuri realizate în acestă.

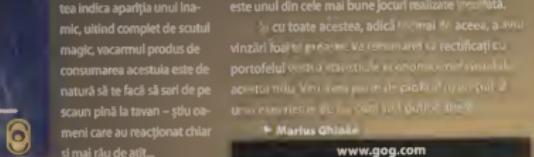
Și cu toate acestea, adică *Normal* și *aceea, o anumită vînzări foarte greave, să comunicăm că rectificări cu portofelul vorbă să se întâlnească economică în ceea ce îl acționează. Vă suntem mulțumit și proponem să urmăriți un nou eveniment de la începutul săptămânii următoare.*

► Marius Ghilie

www.gog.com



Voi fi harnic la secere.



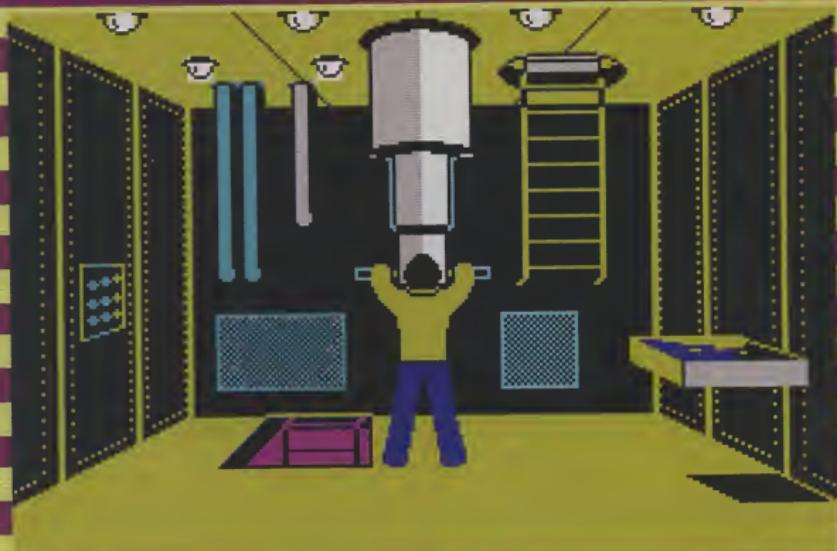


Program: Silent Service

În 1986, a câștigat premiul Charles Roberts/Origin pentru cel mai bun joc de aventură pentru calculatoarele personale (Charles Roberts/Origin Award for Best Adventure Game for Home Computers). Zece ani mai târziu, adică în 1996, pentru cei care au picat bacalaureatul din cauza matematicii, același joc ocupa un frumos și binemeritat loc 86 în topul celor mai bune jocuri ale tuturor timpurilor (pe atunci credeam cu toții că lumea virtuală se va sfârși în 2000, deci puțăteam concluziona înștiit că, într-adevăr, n-o să mai vedem alte jocuri mai bune până la sfârșitul timpului electronic asa cum îl știam noi; sau altă jocuri, punct) alcătuit de revista Computer Games World. Ne întoarcem puțin în timp, căm prin 1983, când metaliștii din Jethro Tull câștigau un premiu Grammy la categoria Hard Rock/Metal cu albumul *Crest of a Knave*. Marii pierzători au fost Folkliftii de la Metallica, cu... *And Justice for All*. Asta ca să vedeti cătă incredere poți avea în topuri și premii interne și internaționale, fie că este vorba despre muzică sau jocuri. Fiindcă am creat destul suspans, vă spun că cel mai bun joc de aventură al anului 1986 a fost Silent Service, un excelent simulator de submarin. La un an după ce Silent Service a înhățat prestigiosul trofeu, în 1987, organizatorii Origin Games Fair au hotărât să acorde separat premiile Charles Roberts (fondatorul companiei Avalon Hill, supranumit și Father of Wargaming, sau Tătău Wargaming-ului) și Origin. Cu toate acestea, Silent Service rămâne cel mai bun joc de aventură al anului 1986...

... și în multe privințe, pentru mine Silent Service a fost o aventură de neuitat. L-am descoperit pe caseta cu jocuri (legea copyright-ului tinea de domeniul științifico-fantasticului pe atunci) pe care-am primit-o la pachet cu un HC-91 nou-nout (marincolă am aflat că incredibilă mașină de calcul fusese... să spunem asamblată de un prieten electronist al tatălui meu). El fără manual, eu fără prieten care să fi auțit măcar de el. Doi străini perfecti. Fiindcă nu preconizam să raiu pip o a doua casetă cu jocuri pentru HC, am încercat să storc fiecare picătură de găming din cel peste 50 de metri de bandă magnetică.

O BREAK - CONT repeats, 01



Înainte de a ajunge la Silent Service, sufrageria s-a transformat în Valea Plângerii. Străvechea metodă „la tastă la rând și vezi ce se întâmplă” hră mai dat roade, deoarece în Silent Service aproape fiecare tastă facea căte ceva, ca în orice simulador respectabil (iar Silent Service era cel mai respectabil dintre respectabili, până și în varianta pentru 48k) pe 8 sau pe 16 biti. Îi, de obicei, acest ceva era un ecran cu „ceasuri” și cifre din care n-am pricoput o lată. Într-un final am descoperit periscopul. Pe care, printre-o minune, am reușit să îl ridic, foarteându-mă de mihi. Mîi și închipuam cum se îtea tantoș deasupra valurilor, ca un deget falnic arătat Universului și Flotei Imperiale. Ei bine, Flota n-am întâlnit-o niciodată în ziua de azi, dar mă întâmpinat un peisaj superb. O lungă cyan vegheea deasupra unei dungi albastre. Dungi albastre, era ceva mai lată. Am presupus, fără să mă îndepărtez prea mult de adevăr, că era cam pe la amiază, dunga cyan era cerul, iar cea albastră, oceanul. Bineînteleș, oceanul era puști, niciun pixel nuri brazda sufragata, nici îmăcar periscopul meu falnic, căci nu descoperinsem cum mama naibi să baie în uiteză măgăoala subacvatică. Închipuindu-mă că torpilarea bărcutelor jăponeze și că pescuții, adică dacă așteptă îndeajuns de mult, vin ele la tine, m-am hotărât să nu mă mișc din fața televizorului până nu apare un vapor. A apărut căpitănumul familiei, care voia să se uite la nou în minte ce serial temelit, și mă gonit la culcare. Pe două zile, eram din nou la post. Cu periscopul sus, îi așteptam pe japozi, rugându-mă fierbințe Divinității să-mi scoată măcar un petrolier în cale. Nu-i, scufund, Doamne, vreau doar să-l văd și voi trage mai departe la jocul cu numărul 7 de pe casetă. Rugăciunea a ajuns unde trebuie abia după vreo cincisprezece ani, când Puterile care Sunt au hotărât să mă asculte și pe mine. Cu trei mici excepții. Eu trecusem peste acel episod de mult, și de vreun an mă rugam pentru o placă video, n-a fost un petrolier japoanez, ci un distrugător britanic, și trei, nu l-am primit eu, ci Răzărețha (autorul review-ului lui Silent Hunter 3), care să-l lăcomit și a scos periscopul în cel mai nepotrivit moment. Am mai încercat de vreodată că ori să fac carieră în Serviciul Silențios al Marinei Americane, dar într-un final am renunțat, nu înainte de a rămâne cu o oarecare nostalgia a submarinelor. Iar când documentația, tehnologia modernă și cunoștințele sumare de trigonometrie mi-au dat permis să mă reinrolez în Marina virtuală ceva mai prietenoasă a secolului 21, i-am multumit frumos lui Silent Service că mi-a înnoit degetele și mi-a largit orizonturile, chiar dacă îi lăuat mai mult de un deceniu.

Acum scuzăți-mă, am de recuperat un an de trigonometrie...

O OK, O!



gameleon

Promotorul gamificării din cloud

Gamificarea este un proces insuflarejat de avansul culturii ludice și accesibilitatea tehnologiei de entertainment. Această reacție escapistă poartă de la adâncul unei condiții umane naturale, întipărită în codul nostru genetic, în „creierul reptilian”. Simțim chemarea jocului și investim sume considerabile în sistemele noastre de gaming sau în titlurile preferate. Pe de altă parte, lumile virtuale în care ne petrecem tot mai mult din timpul liber sunt supape mereu deschise, pe unde stresul și tensiunea se eliberează într-un mod controlat și indifensiv. Dar imaginația și creațivitatea ne împinge mereu spre mai mult, așa că nu ar fi minunat să dispunem de o școală simplă, cu ajutorul căreia am putea să naștăm noi lumi virtuale originale, deschise tuturor! Home-made MMO's, dacă preferări un termen tehnic spontan. Joaca să ar transformă peste noapte în ceea ceva mult mai profund, iar vizuinile ludice ale multora dintrine noi ar deveni realități disponibile oricărui. Ei bine, Gameleon, o tânără și promițătoare platformă de dezvoltare, creată din genul unei fantastice echipe românești omonime, promite o experiență de cloud game editing disponibilă chiar și celor lipsiți de cunoștințe tehnice avansate. În real time. Ce-i drept, pentru Gameleon nu este prima apariție în paginile revistei, însă platforma open source a trecut prin schimbări radicale între timp, schimbări pe care am avut ocazia să le simțim pe propria piele la East European Comic Con – dacă la început Gameleon doar promitea, acum se jine de curăț. Toamă de aceea, am considerat că o discuție cu Vlad Radu, CPO la Gameleon, ar fi mai mult decât po-

trivită. În fond, există posibilitatea ca viitorul nostru gametic să fie puternic influențat de asemenea produse cloud based – cel mai probabil, cu rezultate benefice atât pentru industrie, cât și pentru consumatorii domicii de conținut personalizat.

LEVEL: Nu este prima oară când Gameleon poposește în paginile revistei LEVEL, dar produsul vostru a trecut prin câteva schimbări majore – un proces evolutiv, și spune. Cum ați ajuns să optimizați adevăra-

tul potențial al platformei Gameleon, pomind de la dezvoltarea unui joc (Bugtopia, pentru cititorii noștri)? Care a fost momentul revelator?

VLAD: Gameleon s-a schimbat destul de mult, într-adevăr, de la primul nostru interviu în Level, și încă și mai mult de la momentul nașterii. Totul a pornit cu Bugtopia: am dezvoltat Gameleon întâi ca editor de hărți și scripturi pentru acel joc. Momentul revelator a venit când mă jucam cu editorul, într-o pauză, și cgam hărți complecț de la Bugtopia. În minte și acum: un joculeț în care erai rover-ul marțian Curiosity și te plimbai pe Marte, culegând roci și omorând martieni mici și verzi. Era o chesie făcută în 10 minute.

Aceea a fost clipa în care ne-am dat seama de potențialul real al editorului. Ne-am dat seama că Gameleon (așa cum am numit ulterior editorul) are un potențial mult mai mare decât jocul în sine, că oricine poate face un RPG într-un timp foarte scurt.

LEVEL: Este treerea de la concept la produsul final, utilizabil, o cale sinuoasă? Strângerea fondurilor necesare unui proiect avansat și complex nu cred că este un proces prea ușor – cel puțin nu în România.

VLAD: Pot spune un lucru sigur, nu este un drum drept. Ne-am dat seama că vom avea nevoie de fonduri și/sau parteneri pentru a dezvolta Gameleon, și am început în iunie 2012 să mergem la evenimentele de pitching, candidând la multe aceleratoare și seed campuri. A fost un an plin, dar, pe scurt, am căștigat locul întâi la foarte multe evenimente, atât locale (precum Venture Connect, Startup Live București sau How To Web), cât și în străinătate (Startup Camp Berlin). Dar toate premile aceleia și diplomele de pe perete nu înseamnă nimic, de fapt, în lumea startup-urilor. Schimbarea a venit când am făcut două parteneriate foarte importante: primul, cu Mozilla, prin programul lor de accelerare WebFWD – și suntem mândri să fim prima echipă românească admisă în acest program –, iar al doilea este acceleratorul de startup-uri Eleven, care a investit în echipă și produs și ne-a facilitat dezvoltarea pe toate planurile, de-a lungul celor 3 luni petrecute la ei în Sofia. Mozilla a venit cu know-how și networking, Eleven au venit cu mentorii și banii. Am absolut ambele programe de accelerare și cred că ele au fost cele mai importante pași care ne-au





adus aşa aproape de finalizarea produsului.

VLAD: Gameleon devine o platformă folosită în dezvoltarea jocurilor, definită prin ușurință în utilizare și suportul nativ al unor tehnologii inovatoare. Cât de receptiv a fost publicul din țară la campania voastră open beta?

VLAD: Am reușit să strângem o comunitate foarte receptivă în țară, în mare parte datorită publicității de care ne-am bucurat, dar și datorită evenimentelor gen East European Comic Con, din București, unde am interacționat direct cu vitori useri. Când am pornit beta-ul, am avut oameni înscrusi de peste tot, nu numai din țară. Aveam 200 de oameni în beta-ul privat și 880 de conturi pe varianta live a Editorului beta. Aveam oameni entuziasmați care vin de două ori pe săptămână în birou pentru beta-ul privat și oameni care își lasă feedback-ul pe forum. Pe total, receptivitatea a fost incredibil de bună și aveam marea noroc că oamenii le place Gameleon așa cum e. Feedback-ul nu schimbă în mod serios funcționalitatea sau concepția din spatele funcțiilor lui, ceea ce e bine. Înseamnă că e bine gândit din start și, mai important, că e intuitiv și ușor de înțeles și de folosit.



LEVEL: Tehnologia HTML5 și cross-platforming-ul nativ sună foarte bine, dar că de avansate pot fi jocurile sau aplicațiile realizate folosind Gameleon? Am putea juca vreodată un RPG sau un RTS dezvoltat integral folosind platforma voastră, în fereastra unui browser, de pe orice dispozitiv conectat la internet?

VLAD: Răspunsul scurt: da! Am făcut-o chiar noi. Am recreat o mare parte din Actul I din Diablo 2 (Rogue Encampment-ul și Wilderness-ul din jur) 100% în Gameleon, folosind și căteva tool-uri de modding găsite pe comunitățile și forumurile de Diablo 2. Când spun tool-ur de modding mă refer exclusiv la programe cu care am extras modelele de player și monștri și texturile de hărți, lucruri altfel greu de obținut din engine. Restul însă, crearea de hărți, scrierea, crearea de obiecte izometrici și atribuirea de skin-uri, totul e în Gameleon. și a durat doar două zile jumătate – incredibil de puțin. Ai întrebat că de avansate pot fi jocurile făcute cu Gameleon – în primul rând, la fel de avansate precum Diablo 2. Iar acest Diablo 2 este în browser, vă remătesc!

Se poate și mai mult de atât. Gameleon a moștenit, de la încarnarea sa inițială ca editor pentru Bugtopia, toate funcțiile destinate acestui joc. Bugtopia a fost și el revoluționar ca idee, văd să facem un MMO cu posibilitățile din World of Warcraft, doar că lightweight și în browser. De aceea, Bugtopia are toate feature-urile interesante dintr-un MMO veritabil: arene, battleground-uri, dungeon-uri, Talent Trees, 3 clase, 6 specializări, 2 facțiuni, 6 rase, chat, vrăji, arme, armuri, vendor, auction house... tot ce trebuie. Poți face un joc cu toate acestea, poți atinge complexitatea titlurilor mari.





LEVEL: Într-o lume a jocurilor înăntălită de DRM, voi ați ales ca să calea Open Source. Această decizie este remarcabilă și merită aplaudat, dar prin ce mijloace va rămâne Gameleon o platformă mereu performantă, mereu cu un pas înainte? Aveți de gând să investiți pe termen lung în acest produs?

VLAD: Investim în fiecare zi în Gameleon și căutăm parteneri și investitori zilnic pentru a crește valoarea produsului. Realmul de joc e open source (serverul), dar editorul e closed: în asta constă valoarea Gameleon și în capacitatea de a genera jocuri rapid. Realmul se poate „hacka”, se poate modifica, iar realmul determină comportamentul jocului, regulile, mecanicile etc. Astă inseamnă că, dacă tu vei să faci un joc cu un feature care nu e supărat pe moment de Gameleon sau vei să extinzi dincolo de posibilitățile editorului, poți „hacka” realmul ca jocul tău să facă ce vrei tu.

Cum va rămâne Gameleon cu un pas înainte? În primul rând, prin dezvoltare continuă. Vom îmbrițașa tehnologii noi (cum ar fi randarea 3D nativă în brows-

er, și deci suport pentru jocuri full 3D în Gameleon) și vom crea funcții și soluții noi pentru editor. Gameleon va fi un produs viu, care va crește, se va dezvoltă. În al doilea rând, dar nu mai puțin important, ne vom dezvolta în cauză comunității, care credem noi că va veni mereu cu cereri noi, cu feedback indispensabil, cu soluții, hack-uri, îmbunătățiri – acesta este marele avantaj al unei comunități, mai ales una pentru un produs open source.

LEVEL: Într-o notă personală, mărturisesc că ideea de home made MMO mă încântă. A fost Gameleon gândit în special pentru jocurile sociale?

VLAD: Da, cu siguranță, Gameleon face jocuri sunt multiplayer în mod implicit. Nu inseamnă că nu poți face single player, ci doar că poți face foarte ușor și foarte rapid jocuri care pot fi jucate și apreciate de mii de oameni simultan. Sunt jocuri ce pot fi legate și la rețelele sociale precum Facebook, evident; noi am văzut mereu Gameleon ca pe un proiect unde comunitatea este piatra de temelie. Aplicăm principii similare și la jo-

curile ce pot fi făcute cu el, pentru că noi însă suntem gameri și fani ai jocurilor tip MMO și multiplayer (de la WoW până la StarCraft sau League of Legends).

LEVEL: Sună jocurile singura aplicație practică a platformei?

VLAD: O să-ți răspund că: cu Gameleon pot face numai jocuri, dar distrația nu e singura aplicație practică a jocurilor făcute cu Gameleon.

Din cauza naturală ușor de folosit și intuitivității Editorului, îl pot folosi, de exemplu, educatorii, învățătorii și profesorii pentru a crea jocuri educaționale, transformând o lecție în ceva interactiv, distractiv, ce reține atenția copiilor. Deosebiten, un tată sau o mamă pot face un joc pentru aniversarea copiilor lor, crăciun, peste weekend. Un angajator poate dezvoltă atmosfera din firmă cu un joc între angajații, cu puncte și lejerităzii. Îl poți face o declaratie de dragoste lubitei/iubitului printr-un jocule.

Ideea e că noi vedem Gameleon ca pe democratizarea creației de jocuri. Vrem să lăudăm această artă din marea elitel de dezvoltatori și să o aducem la nivelul maselor, să o facem crowdsourced. Are aplicații în marketing și advertising (poți crea rapid jocuri pentru campanii publicitare, de exemplu), în educație, în gamification, chiar și în viața de zi cu zi, în relații. E vorba de interactivitate, până la urmă, de legăturile pe care le fac oamenii între ei, și de forță creativă a milioane de oameni. Joaca o ricunuc ceva natural, ceva universal.

LEVEL: Ce reacții ați stărnit în afara țării prin intermediul campaniei de promovare și prezentare? Sună străină și mai receptivă la astfel de tehnologii promovătoare?

VLAD: Da și nu. Geeks entuziasmati există în orice țară, și la noi, și în străinătate. În general, cu cât te duci mai mult spre vest, publicul e un pic mai educat în ceea ce

Multiplatform compatibility thanks to HTML5



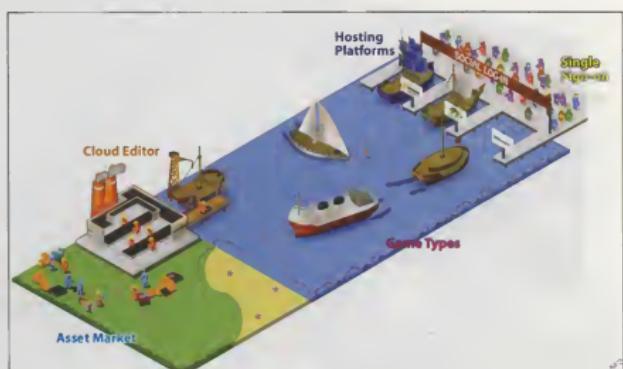
ce privește tehnologia și softul existent deja în lume, au imediat ceva cu care pot compara Gameleon, dacă nu ca scop, căcării referitor la concept – asta duce uneori la o reacție mai puțin entuziasmată, dar nu e deloc o regulă generală, ci mai degrabă oamenii aceia stiu ce zici și despre ce vorbești când descrii produsul. Nu îl poti său cu zâhările, sunt versatii cu Unity și alte programe similare, deci ai face bine să livrezi promisiunile făcute!

Personal, am rămas cu senzăția că userii din țără sunt mai puțin entuziasmati de tehnologia din spate, decât de aplicațiile practice și de inovația intuitivității. Cred că aici e singura diferență, dacă e vreuna într-adevăr. De altfel, reacțiile de la Comic Con comparate cu cele de la, să zicem, Pyrkon (un eveniment de vreo 4 ori mai mare decât Comic Con-ul din București, în Polonia) au fost cam la fel. Gameri și alți geeks vorbesc toți aceeași limbă, o limbă universală și globală pe care o vorbim și noi, cei din echipă – din fericire.

LEVEL: În cât timp preconizai că vom vedea primul hub online cu jocuri realizate folosind Gameleon?

VLAD: Sperăm să lansăm Gameleon în varianta finală după terminarea Beta-ului, adică în vreo 2-3 luni. Când îl vom lansa, va fi mai mult decât un serviciu de făcut jocuri în cloud: va fi un portal, un hub care va conține și Asset Market-ul (e un fel de app store, unde userii pot lăuda asset-urile create pentru jocurile lor, de la skin-uri și animații la scripturi, sunete sau hărți complete), care va antrena și centraliza comunitatea. Această comunitate va putea să facă schimburi, să lucreze împreună, va aduce și artiști sau sunetisti, sau programatori care nu vor fi acolo neapărat să își facă un joc, ci să se bucură de Asset Market și de faptul că își pot monetiza skill-urile sau îi pot ajuta pe creatorii de jocuri care nu au asemenea skill-uri. Pe scurt, sperăm ca într-un număr de luni ce se pot număra pe degetele de la o mână, să vedem un astfel de hub cu jocuri și creatori de jocuri.

LEVEL: Poate fi Gameleon privat ca un „joc creator de jocuri”? Există o oarecare asemănare conceptuală în-



tre titluri precum Minecraft sau Project Spark și Gameleon?

VLAD: Gameleon nu este un joc – el este doar o platformă în cloud, spre deosebire de Minecraft, care este un joc într-un joc. Sigur, a face jocuri în Gameleon este unori o joacă, dar a semănările cu Minecraft sau Spark există mai degrabă la nivel fundamental, ceea ce eu numesc Principiul Lego. Dă-i unui om ceea ce Lego a oferit, și anume niște cărămidă, niște unități de bază care pot fi îmbinate în mii de moduri, și vei găsi creațivitate nebănuită. Pe principiul acesta funcționează Gameleon sau Minecraft: ca un joc lego – ie! elemente simple și le combinii cum vrei tu, într-un mod intuitiv, jucându-te. Este ceva sandbox, o planșă curată cu care te poți juca și poți crea ce vrei – și, mai mult de atât, poți oferi creația altor mii de jucători.

LEVEL: Finalmente, poți adăuga căteva informații suplimentare, de interes pentru cititorii noștri? Noi îi mulțumim pentru timpul acordat și dorim întregii echipe Gameleon un vîitor plin de realizări, sperăm noi benefici

universului gameristic și, nu în ultimul rând, jucătorilor.

VLAD: În primul rând, procesul de testare este un proces continuu, iar cine dorește să devină tester privat să vină la noi în birou sau să testeze editorul online, este binevenit. Căutăm testeri mereu, și cititorii sunt încurajați să participe la modelarea acestui produs. Cei înscriși în beta-ul privat vor primi un cont full-feature la terminarea beta-ului, de asemenea trebuie doar să ne contacteze (la vlad@gameleon.co) sau să caute linkuri utile pe site (www.gameleon.co) ori pe Facebook.

Suntem mereu deschși întrebărilor sau sugestiilor, și cei interesati sunt încurajați să ne dea un mesaj pe facebook.com/gameleon, pe pagina oficială sau un mail la contact@gameleon.co.

Așadar, Gameleon seamănă tot mai mult cu o soluție destinată dezvoltatorilor individuali, un fel de fabrică indie DIY dusă la extrem. Or, acest lucru nu poate decât să ne bucură. Așteptăm în continuare vesti din partea echipei Gameleon și vom urmări cu atenție evoluția platformei lor cloud. Până atunci, kudos! ► **Aldan**

Echipa Gameleon





Aspectul placăi și designul ambalajului sunt cu adevărăt impresionante.

Asus Geforce GTX 770 DirectCU II OC

Un pas necesar?

Oferări | Recenzie | Teste | Proiecte

După miriadele de teste minuțioase și studii de OC impins la limită, a sosit timpul pentru o prezentare oarecum diferită a uneia dintre cele mai performante plăci video marca Asus, construite pe platformă Nvidia – o prezentare mai apropiată de realitatea cotidiană a gamelor autohtoni. Următoarea expunere editorială va căuta, pe lângă analiza pur tehnică, elucidarea chestiunii upgrade-ului de sistem. Posesorii unor PC-uri high end cunosc prea bine problema înlocuirii repetate a componentelor și costurile financiare implicate, deși generația actuală de console a reușit cimentarea unei

poate rula la nivel minim – cu puțin efort și un vârf de overclocking – majoritatea titlurilor pretențioase din 2013, datorită utilizării continue, pe scară largă, a unor motoare grafice deja îmbătrânește. Vorbesc din proprie experiență. Limitele unui engine cum este Unreal 3 au fost atinse de ceva vreme, singurul progres sesizabil fiind optimizarea sporită. În lipsa interesului comercial al dezvoltatorilor de jocuri pentru iubitorii noștri calculator, console-

le au dictat ritmul evoluției – or,

când a evoluat utilitățile, mai cănd a evoluat configurația PS3-ului de lângă televizorul din sufragerie?

Generația X360/PS3

a fost, fără doar și poate, generația motoarelor Unreal, Anvil, IW Engine, EGO Engine, RAGE sau

CryENGINE 3. Toate sunt perfect acordate

funcționării pe hardware-ul consolelor, deși le putem vedea dezălnuită la potențialul absolut numai pe un PC (de altfel, mediu în care au luat naștere).

Comparativ cu anii de glorie 1994-1999 – când cerințele jocurilor creșteau exponențial și termenul „progres” nu avea un sens comun cu „optimizare” –, prezentul nostru

nu se schimbă, ci se transformă. Așadar, este justificat un upgrade grafic substanțial acum, în ajunul unei noi epoci glorioase?

Următorul pas

De fapt, acum mai mult ca niciodată! Oferta de componente disponibile în prezent asigură o plajă vastă de posibile opțiuni pentru îmbunătățirea PC-ului, iar Asus se află în avangardă producătorilor dispuși la investiții substanțiale în cercetarea de tehnologii noi, gândite special pentru gameri. Vizionarea lor asupra fantasticei Nvidia GTX 770 este specială din foarte multe puncte de vedere. Mă aflu la primul contact, întîmpinându-ă într-o reprezentanță a seriei 700, însă nu a fost deoloc dificil să mă las momir de construcția robustă, bazată pe arhitectura de răcire DirectCU II SSU. Sistemul brevetat de Asus conține două heatpipe-uri din cupru în formă de „S” și unul în formă literei „U”. Placate cu nichel pentru a evita degradarea, acestea vin în contact direct cu socket-ul GPU, dispărând apoi căldura în radiatorul imens. Într-ansamblu este ventilață cu ajutorul a două coolere, dotate cu lamele atențat calibrate foni. Din punctul de vedere al sistemului de răcire, Asus GTX 770 DirectCU II OC demonstrează un nivel de performanță acceptabil, temperatura oscilând între 30-35°C (idle) și 75-80°C (full load). Pragul de +/- 5°C depinde integral de ventilația eficiență și fluxul de aer rece prezent în carcăsa. Altminteri, cifrele



standard de cerințe pentru perioada foarte lungă în care să-mi argumentez teoria că mai simplu cu putință: un PC dotat cu componente de acum trei ani

tră o deținătoare de timp. Voi înțelege că mai simplu



sunt normale pentru o placă bazată pe cipul GK104, acesta folosit în modelele GeForce GTX 680 și GeForce GTX 670. Ultima versiune GPU-Z identifică viteza procesorului grafic la valoarea de 1059MHz, cu un boost speed implicit de 1111 MHz. Viteze similare sunt indicate și în monitorul aplicației GPU Tweak (despre care vom discuta pe larg imediat). Cei doi gigaocteți de memorie GDDR5 sunt tactați la incredibilă valoare de 7GHz, rezultând o lățime de bandă impresionantă, prin interfață 256-bit: 224 GB/s. Deși modelul fabricat de Asus pleacă din fabrică cu un overclocking modest, PCB-ul regăsind posibilitatea atingerii unor viteze mult mai mari. Eu nu m-am incutentat la asemenea experiente de tehnomanie, dar am abuzat de setarea manuală a turării ventilațoarelor. Chiar și la viteza maximă de rotație, zgomotul rămâne în limite tolerabile, fiind foarte puțin supărat. Personal, nu pun mare accent pe volumul izbucnit din unitatea centrală, dar cel cu urechile sensibile vor aprecia cu siguranță caracterul tăcut al plăcii. Cât despre design, Asus GeForce GTX 770 DirectCU II OC este un bastion al stilului futurist, funcțional, dinamic, ce te duce repede cu gândul la stadioanele dedicate sportului electronic arhipelagic.

Domnată de un strat negru mat și un backplate metalic la fel de întunecat, bestia celor de la Asus este străbătută – asemenea mașinilor sport furioase – de trei dungi paralele roșii, reliefate. Construcția par-

al metalică și conformația dual slot îl confruntă cu greutatea ridicată, așa că prinderea ei în suruburi trebuie atent efectuată la montare. De asemenea, alimentarea cu energie electrică se realizează prin intermediul unor conectori cu opt, respectiv sase pin (fabricantul recomandă o sursă True Power de minimum 600W). Mai mult, am apreciat prezența ledurilor cu rol indicator în apropierea prizeelor, culoarea verde semnalând o tensiune suficientă pe fire. Panoul din spate include două ieșiri DVI, un port HDMI și o ieșire de tip DisplayPort. S-ar putea spune că parte din conectivitatea surfei, însă cătă dintr-noi folosesc în mod regulat două sau mai multe monitoare? As vrea să cobor puțin ancora către abisurile realității. Într-o lume idilică, toți deținem sisteme răcite cu apă, patru plăci video legate în SLI și șase monitoare 3D, peste care tronează cel mai înalt procesor imaginabil. Ei bine, lucrurile nu stau mereu așa.

Level a fost dintotdeauna o revistă apropiată de citi-



O placă video frumoasă și performantă.



itori – în literă și spirit –, aș că am o anumită datorie morală față de „proletariatul calculatorului”. De ce? Fiindcă ne aflăm în permanentă căutare de soluții practice, fezabile. Esențialmente, GTX 770 nu face parte din categoria componentelor über-scumpe. Această placă video își cunoaște bine publicul întărit și rămâne cu picioarele pe pământ. Nu mă înțelegăți greșit, nu se pune problema unui preț realmente ignorabil, de pomană, ci a unui raport calitate/preț pozitiv. Astfel, imbanătățirea sistemului devine justificabilă a priori, mulțumită plusului său de performanță dobândit prin intermediul unei investiții inteligente, pe termen lung. Alături de un procesor relativ performant, o cantitate de memorie RAM suficientă și o placă de bază fiabilă (preferabil dotată cu un slot PCI Express 3.0), Asus GTX 770 DirectCU II OC reprezintă alegera perfectă.

Geeky Nerdgasmic Stuff? Aven!

Indiferent că sunteți overclockeri fanatici sau doar gameri entuziaști, unealta de monitorizare și supratare GPU Tweak este o soluție intuitivă și practică. Deși funcționează împreună cu orice model de placă video, softul de tweaking marca Asus îi vine ca o mănușă GTX-ului 770. Interfața curată, ușor de înțeles, permite manipularea directă a frecvențelor procesorului și memoriei grafice prin intermediul cătorău círcuii. Cunoscătorii pot accesa chiar și valorile voltajului sau viteza ventilațoarelor, fără bătăi de cap. Chiar dacă nu recomand mutarea componentelor cu un OC de măntulă, GPU Tweak are potrivită experiențării sensibile. Începeți întotdeauna

prin a ridica frecvențele cu pași mărunți, urmată de un test prelungit de stabilitate, atfel vă asumați riscuri absolut inutile.

Oricum, la drept vorbind, pentru cei care joacă la rezoluții 1080p, Asus GTX 770 DirectCU II OC nu necesită o tactare suplimentară față de cea prezentă din fabricație. Pe sistemul meu modest, gătuit de

un procesor AMD ancestral, placă a rulat lejer jocuri ca Rage sau Crysis 2 la o rată medie de 40+fps, folosind rezoluția nativă a monitorului (1920x1080) și un nivel al detaliilor medium spre high. Pe lângă asta, am găsit monitorizarea în timp real a temperaturii ca fiind extrem de utilă în condițiile verii toride. Tehnologii proprietare Nvidia – cum sunt PhysX, GPU Boost 2.0 și 3D Vision – facilitează o experiență de gaming fără cusur. Placa utilizează cu dibăcie resursele afișate la dispoziție, astfel încât procesarea grafică și fizică se realizează la o viteză ridicată, cu un consum de energie optim pentru o unitate single core, factory overclocked. Asus GeForce GTX 770 DirectCU II primește o caldă recomandare din partea mea. Momentan, puține alte plăci video pot asigura longevitatea și eficacitatea unui upgrade, ținând cont de costurile implicate și sporul de performanță pur obținut. Go for it. ▶ Aida

Genius Maurus X

Tot mai aproape de perfecțiune, în regim low-cost

Oferări Parteneri CHIP Proiecte

Aflate în căutarea unei proaspete identități, perifericele Genius destinate gaming-ului se apropie cu pași repezi de nivelul calității ridicat, necesar satisfacției cerințelor exigențe venite din partea jucătorilor hardcore. Dacă în ediția trecută am prezentat un alt mouse Genius bun – dar nici pe departe fantastic –, vom face acum cunoștință cu Maurus X, un produs aflat foarte aproape de cea mai înaltă treaptă valorică, mulțumită designului, construcției robuste și funcțiilor avansate. Deși nu vorbim despre un Naga sau un Kone, Genius Maurus X ține piept cu brio titanilor, comportându-se foarte bine chiar și în cele mai dure condiții. Cu o formă inspirată din alura hidrodinamică a

pisicilor de mare, acest mouse ambidextru șade la fel de bine în oricare mână. „Aripioarele” plasate la bază măresc suprafața de contact cu pad-ul, susținând opozabilul și degetul mic, în priza palm rest, pe două zone caucazante. Poziția mâinii este naturală și comodă, butoanele laterale – programabile din softul dedicat – putând fi utilizate la fel de ușor precum cele principale. În ciuda dimensiunilor medii, greutățile incorporate ar putea trece de pragul confortului pentru unii utilizatori, însă gamerii vor aprecia precizia și inerția unui mouse cu masă. Realizat dintr-un plastic dur, brâzdat de două benzi roșii și un logo pulsant, Maurus X își poartă cu mândrie

scorpionul seriei GX pe spate, deasupra căruia se află butonul de selecție al nivelului DPI și o rotiță de scroll futuristă.

Baza mouse-ului

este acoperită cu două picioare mari din teflon, pachetul standard incluzând rezerve intereschimbabile. Atenția pentru

design reiese și din designul inelului cromat, așezat

în jurul senzorului optic. Cu o rezolu-

Scorpionul GX păndește amenințător.

GX

luție maximă de 4000 DPI, un

temp de răspuns sub 1 ms și un frame

rate de 6400 cadre pe secundă, reacțiile rapide din jocuri sunt asigurate. Producătorul taiwanez garantează faptul că switch-urile butoanelor principale suportă 8 milioane de apăsări, ceea ce subliniază robustețea construcției. Cablul USB 2.0 este îmbrăcat în material textil matisat, iar conectorul metalic trătuat cu aur, pentru o conductivitate sporită. Maurus X se adresează unul segment de utilizatori interesanți cu prețul de raportul calitate/preț și un nivel de performanță ridicat în timpul sesiunilor intense de gaming. Pentru Genius, acest mouse reprezintă încă un pas ferm pe drumul spre desăvârșirea perifericelor low cost. ▶ **Aidan**



Pro Game Style, fără nicio exagerare.

Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555**
și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt.



Librăria
CHIP
ONLINE 

Costul de expediere este inclus în prețul SMS-ului. După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a preluă titlul cărții dorite și adresa la care să o primită. Informații suplimentare la [www\(chip.ro/sms](http://www(chip.ro/sms)) sau la telefon 0741-248348

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
în oricare dintre rețelele Orange, Vodafone sau Cosmote

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

În oricare dintre revistele noastre și primești automat[®] un Card Hama micro SD 8GB + adaptor



Librăria
CHIP
ONLINE ro

Cărțile din colecția **CHIP KOMPAKT** pot fi comandate și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)) sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Librărie.net



Abonamente „BONUS“

Revista	Dorești abonamentul începând cu luna	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr. abonamente x pret unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 aparitii			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 aparitii + BONUS <input type="checkbox"/> Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 aparitii			75,00 lei	
LEVEL - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 aparitii + BONUS <input type="checkbox"/> Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 aparitii			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 aparitii + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 aparitii + BONUS <input type="checkbox"/> Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	

Total general de plată:

Denumirea firmei / C.D.U.				
Adresa, prenume				
Varsta		Ocupatie		
Sex		MF	BL	SC
MF		SC	BL	AS
Locuitate				
CNP / fiscal		Judet		
Telefon		e-mail		
Sunetul		Ist. în data de		
Sunetul		cu mandatul poștal/ordonul de plată nr.		
Sunetul		Semnătura		

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul de la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

Identitatea operatorului de date: 3D Media Communications SA, General Manager: Balázs Komlósi, adresa: strada Ion Mihai Bravu nr. 10, sector 1, Bucureşti, postă 100000, precum și să se introducă în baza de date a 3D Media Communications SA.

pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comună în conformitate cu prevederile art. 12 din Legea nr. 671 din 2001 desupra de utilizarea și transmiterea de date personale, de acțiuni de marketing direct și corespondență comună în baza de date a 3D Media Communications SA.

NEXT ISSUE*

review
ALIENS!

THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED



înapoi în umbră.

SPLINTER CELL
BLACKLIST



Reportaj din capitala jocurilor.

EUROPA
UNIVERSALIS IV



În ediția august 2013 veți putea citi:

DVD
24,98 lei

PACHET
PROMO!

CHIP DVD +
CARTE
DOAR 24,98 LEI

CSS



CHIP

www(chip.ro)

PC DETOX

Curătați, decongestionați și dezinfecțați calculatorul



REȚEUA PERFECTĂ
PENTRU LOUINȚĂ

Soluțiile potrivite pentru
orice situație

ANDROID:
Haosul actualizărilor



MEGA-COMPAÑIILE CHINESE

Pregătite să cucerească Europa

NU UİTATI NIMIC!

Cloud-ul ne ajută să ținem minte
lucrurile importante

Test practic
WINDOWS 8.1
PREVIEW



CHIP DVD + CARTE

DOAR
24,98 LEI

PACHET PROMOȚIONAL